K
Atari ST
Amiga
Amstrad
CBM64/128
Spectrum
IBM + altri
Anno II n.3
FEBBRAIO 1989
Lire 5000
GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO
SPECIALE SPORT
CALCIO
BASKET
HOCKEY
BOXE
LE OLIMPIADI DI SATURNO
PURPLE SATURN DAY
IL RITORNO DELL'HOBBIT
WAR IN MIDDLE HEART
ANTEPRIMA LUCAS FILM
BATTLEHAWKS 1942
IL NUOVO IMPERO SOTTERRANEO DI
ZORK ZERO
CONSOLE SEGA A 16 BIT
Glénat ITALIA

ATARI ITALIA

SOFT

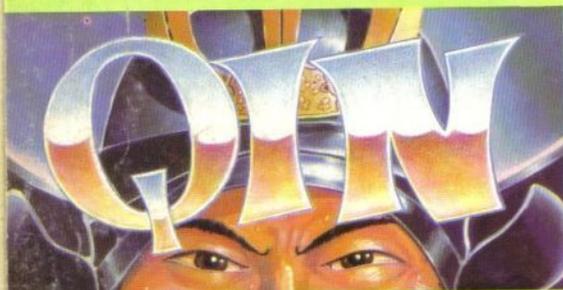
L. 749.000 + IVA

NUOVO 520 STfm

Oltre al Drive da 720 K....

...Tutto di serie

- Microprocessore Motorola 68000
- Mouse incluso
- Memoria Ram 512 K
- Memoria Rom 192 K
- Interfaccia per collegamento TV
- Interfaccia seriale
- Interfaccia parallela
- Interfaccia Midi In
- Interfaccia Midi Out
- Interfaccia Floppy Disk Esterno
- Interfaccia Hard Disk Esterno
- Interfaccia Joystick
- Interfaccia Monitor Monocromatico
- Interfaccia Monitor Colore

... E tante novità Software:

Qin: Un Kolossal storico in lingua italiana!

La più Grande Avventura pubblicata su Atari ST!

L. 53.000

STOS *The Game Creator*

Diventa creatore di Videogames! Ora potrai farlo con facilità!

L. 99.000

Tanti titoli per 520 STfm

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
SI9014 Prohibition	L. 45.000	SI9031 Winter Olympiad '88	L. 34.900
SI9015 Altair	L. 45.000	SI9032 Second Out	L. 34.900
SI9016 Crafton	L. 45.000	SI9033 Tetris	L. 34.900
SI9017 Madacam Bumper	L. 45.000	SI9034 Eye	L. 45.000
SI9018 Eden Blues	L. 45.000	SI9035 Spidertronic	L. 34.900
SI9021 Star Raiders	L. 12.900	SI9036 Warlock's Quest	L. 34.900
SI9023 Battlezone	L. 12.900	SI9037 Bobo	L. 49.000
SI9024 Joust	L. 12.900	SI9038 Shuffleboard	L. 34.900
SI9025 Atari Pack 1 (*)	L. 116.500	SI9039 War Games Coll.	L. 69.000
SI9026 L'Arca di Capitan Blood	L. 53.000	SI9040 S.T.A.C. (Adventure Creator)	L. 79.000
SI9027 Chamonix Challenge	L. 49.000	SI9041 Qin	L. 53.000
SI9028 Trauma	L. 45.000	SI9042 Color Emulator	L. 69.000
SI9029 Water Sky Championship	L. 49.000	SI9043 BW Emulator	L. 69.000
SI9030 Formula One Grand Prix	L. 34.900	SI9044 Mission Neptune	L. 53.000

(*) Atari Pack 1 comprende 6 titoli: i Passeggeri del Vento, T.N.T., Bubble Ghost, Turbo GT, Dama 3D, Quick Mind, Utility.

Fra le tante altre novità Natalizie ti ricordiamo anche:

TRIP - A - TRON -	Stupendo programma per Grafica Creativa e Pubblicitaria	**L. 99.000**
CAPITAN BLOOD -	Ora con la Mappa Galattica!	**L. 53.000**
IZNOGOOD -	Con un libro a fumetti!	**L. 49.000**
HOT SHOOT -		**L. 53.000**
FOOTBALL MANAGER 2 -		**L. 53.000**

Continua il Concorso dello STAC, (Costruttore Grafico di Avventure). Il programma è disponibile con Manuale in italiano - **L. 79.000**

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21 - Cusano Milanino (MI) - tel. 02/6134141/2/3/4/5.

http://speccy.altervista.org/

ELENCO RIVENDITORI ATARI VIDEOGAMES

PIEMONTE

AMERICAN'S GAMES - Via Sacchi, 26/C - Torino – COMPUTER GAMER - Via Carlo Alberto, 39/E - Torino – ALEX COMPUTER C.so Francia, 333/4 - Torino – ASCHIARI GIANFRANCO - C.so E. Filiberto, 5 - Fossano – BIT INFORMATICA - Via V. Emanuele, 154 - Ciriè – BONA - Via Principi di Piemonte, 4 - Drà - CENTRO GIOCO EDUCATIVO - Via Cernaia, 35 - Torino – CENTRO GIOCO DISTRIBUZIONE - C.so Peschiera, 160 - Torino – ELETTRONICA - Str. Torino, 15 - Vercelli – G.A.P.E. - C.so Vinzaglio, 18 - Torino – DE BUG C.so V. Emanuele, 22 - Torino – M.P.M. - Via Langrage, 45 - Torino – MT INFORMATICA - C.so Giulio Cesare, 56 Bis - Torino – PAUL & CHICO VIDEOSOUND - Via V. Emanuele, 52 - Cieri – PUNTO BIT - C.so Lanche, 26/C - Alba – MAGLIOLA - Via Nicola Porpora, 1 - Torino – ROSSI COMPUTER - C.so Nizza, 42 - Cuneo – TAULINO COMPUTER - P.zza Carducci, 13 - Alessandria – TAULINO GIUSEPPE - Via G. Ferraris, 37 - Livorno Ferraris VC – ZANBURLIN - Via Torino, 189 - S. Antonio di Susa - Torino – COMPUTERL LAND - C.so F.lli Bandiera, 5/B - Alba – SOC. SUONO - Via Po, 40 - Torino – CASA MUSICALE di Scavino - Via Ormea, 66 - Torino – SALOTTO MUSICALE di TORINO – MEROLA MARCO - Via S. Rocco, 20 - Roreto di Cherasco - CN – PALY GAME - Via Carlo Alberto, 55E - Torino – ROGIRO' - Via Oberdan, 1 - Pinerolo – VERDE PROFESSIONAL - Via Cottin 1 - Leini – SALOTTO MUSICALE di TORINO - Via Guala, 129 – GALLENCA - P.zza Statuto e in Via S. Donato, 44 - Torino.

LOMBARDIA

A.Z. HOME COMPUTERS - Via Buonarroti, 74 - Monza – BIT 84 - Via Italia - Monza – COMPUTER LINE s.r.l. - Via Maroncelli, 12 - Milano – Ditta SENNA G.E.C. snc - Via Calchi, 5 - Pavia – DOMUS SOFT & HARDWARE - Via Sacchini, 20 - Milano – HEX ELECTRONICS sas - V.le Jenner, 16 - Milano – INFORMATICA 2000 s.r.l. - Viale Stazione, 16 - Brescia – ITALTRONIC (Centro Ass.) - Via Negroli, 10/A - Milano – LECCOLIBRI di FUMAGALLI - Via Cairoli, 48 - Lecco – MANTOVANI TRONICS - Via Caio Plinio, 11 - Como – SELECT di RANZANI - P.le Gambara, 9 - Milano – SIGMA sas - Via Canelli, 25 - Milano – TINTORI - Via Broseta, 1 Bergamo – COMPUTER STUDIO - Mantova – FOTO ANNA - Poggiorusc. – MBM - Corso Roma, 112 - Lodi – PRISMA - Via Buoso da Dovara - Cremona – SOFTSHOP IDIGER - Via Garzoneri, 6 - Treviglio – PER GIOCO snc - Via San Pietro, 1 - 20121 Milano.

LIGURIA

2002 ELETTROMARKET snc - Via Monti, 15R - Savona – ABM COMPUTER s.r.l. - P.zza De Ferraris, 24R - Genova – ALFA SOFT sas - Via Storace, 4R - Sampierdarena – COMPUTER HOUSE sas - Via Biancheri, 64 - Genova – COMPUTER LIFE snc - Via Trento Trieste, 1 - Ventimiglia – COOP. LIB. UNIVERSITARIA - Sai. Inf. Noce, 10R - Genova – ELETTRONICA CARICAMENTO - P.ta da Varagine, 7/8 - Savona – ELTRON di Canese Fabrizio - V.le S. Bartolomeo, 7 - Spezia – GAGGERO LUIGI MUSICALI - P.zza 5 Lampade, 63/65 - Genova – NOXOR COMPUTER s.r.l. - Piazza Alomonda, 14R - Genova – PAGLIALUNGA sdf - Via Mazzini, 19 - Rapallo – SCK COMPUTER sncn - Via Piave, 78R - Savona – TOMMASELLI WANDA - Via Gramsci, 5R - Genova – UN.EL.CO snc CRESPI - Via Roma, 146 - Sanremo.

VENETO

BIT COMPUTER s.r.l. - Via Verdi, 8 - Mestre – CAPUTO R. di CAPUTO & C. - S. Marco, 5193 - Venezia – CASA DELLA RADIO - Via Cairoli, 10 - Verona – COMPUTER SHOP - Via Redi - Trieste – COMPUTERLINE - Via Battisti, 38 - Padova – FERCASA snc - Via Canova, 40 - S. Donà – FERRARIN snc - Via De Massari, 10 - Legnago – HAREM - Cavour - Verona – HS COMPUTER - Via Cantarane, 63C - Verona – MOFFERT snc - Viale Europa, 41 - Udine – SIDE STREET - Via S. D'Acquisto, 8 - Montebelluno – ZUCCATO s.r.l. - C.so Palladio, 78 - Vicenza.

TRENTINO

AL RISPARMIO di MOIOLA - Corso Venezia, 138 - Rovereto – CASAGRANDE PAOLO - Via Battisti, 13 - Baseiga Pinè – ELECTRO AUER - Via Pfarre, 21 - Campo Tures – ELECTRO RADIO HENDRICH - Via Corse, 106 - Merano – ELEKTROTAPPEINER sas - Via Principale, 90 - Silandro – ELETTRON MATTEUCCI S.p.A. - Via Palermo, 33 - Bolzano – ELETTROSHOC di GILMOZZI - Via Socce, 2 - Tesero – ERICH KONTSCHIEDER - Via Portici, 313 - Merano – FERRARI HI-FI - V.le Drusco, 2 - Bolzano – LA DISCOTECA CENTRO HI-FI - Via Tartarotti, 48 - Rovereto – MATTEUCCI PRESTIGE - Via Museo, 54 - Bolzano – RADIO HAUS WEGER - Via Pacher, 12 - Brunico (BZ) – RADIO HAIR ELECTRO snc - Via Centrale, 70 - Brunico (BZ) – RADIO MARKET di D'AMATO - Via Rosmini, 8 - Bolzano – ZADRA MARIO - Via Benacense, 80 - Rovereto.

EMILIA

CASA DELL'ORCHESTRALE - Via Azzorra, 56 - Bologna – COMPUTER FACILE - Via Don Minzoni, 4/B - Bologna – BUSINESS POINT - Via C. Mayer, 85 - Ferrara – EASY COMPUTER - Via Lagomaggio, 50 - Rimini – OCA INFORMATICA - Via P. Verrazzano, 6 - Bologna – ORSA MAGGIORE - Piazza Matteotti, 20 - Modena – TRIA ELETTRONICA - Via Zacconi, 28/A - Parma – BYT CENTER - Via Turati, 184 - Ferrara – ELEKTRON - F.lli CORTES, 17 - Lugo (RA) – HOME & PERSONAL - Piazza Melozzo, 1 - Forlì – S.C. COMPUTER - Castel S.P. – SPAZIO MUSICA - Via Pedemontana, 2 - Traverseto – TECNOCONSULTING - Via Catalani, 3 - Parma – BORSARI SARTI - Via Farini, 7 - Bologna – GOZZI GIANNI - P.le Martiri, 5 - Bologna – EUROELETTRICA - Via Matteotti, 3/A - Bologna – FANGAREGGI - Via Castellaro, II - Modena – MORINI FRANCO - Via S. Carlo, 1 - Reggio Emilia – GIO.VE s.r.l. - Via Polesine, 353 - Cesena (FO) – DE SIMONI - P.le V. Emanuele II, 25 - Parma – CHIARI s.r.l. - Via Saffi, 48 - Rimini (FO) – MARCO POLO - V.le Roma, 171 - Forlì – CABRINI IVO - Via Gramsci, 58 - Sorbolo (PR) – ELECTRONICS - Via 5 Febbraio - Rep. San Marino.

TOSCANA

CHS snc - Via Cattaneo, 90/92 - Pisa – ELECTRONIC SHOP - Via della Madonna, 49 - Pistoia – FUTURA 2 s.r.l. - Via Cambini, 19 - Livorno – GAVAZZI GIUSEPPE snc - Viale Adua, 42 - Pistoia – TELEINFORMATICA TOSCANA - Via Bronzino, 36 - Firenze – TUTTO COMPUTER s.r.l. - Via Gramsci, 2/A - Grosseto – ELETTRONICA di BIFOLCHI GIORDANO - Via di Gracciano nel Corso, 111 - Montelpuciano (SI) – IL COMPUTER - V.le Palombo, 216 Lido di Camaiore (LU) – NEW E.V.M. COMPUTER srl - Via degli Innocenti, 2 - Figline Valdarno (FI) – PUCCINI SILVANO - Via Cammeo, 64 - Pisa – ZANNI & C. SAS - C.so Roma, 45 - Montecatini T. (PT) – IT-LAB s.r.l. - Via Marche 8/A-B Pisa – I.C.S. s.r.l. - Via Garibaldi, 46 - S. Giovanni Valdarno (AR).

LAZIO

2M ELETTRONICA s.r.l. - Via Britannia, 17 - Roma – A.P.C. s.r.l. - Via Catalani, 23 - Roma – ABBEY ROAD snc - Via Siria, 5/7 - Roma – ALFA LEASING s.r.l. - Via Illiria, 18 - Roma – ALL COMPUTER s.r.l. - Via Catalani, 31 - Roma – BANDIERA s.r.l. - Via Cavour, 125 - Roma – BUMBICA ANTONIO - Via Tagliamento, 57 - Roma – CHERUBINI snc - Via Tiburtina, 360 - Roma – CIAMPI s.r.l. - Via Vespasiano, 34 - Roma – COMPUSHOP s.r.l. - Via Nomentana, 265 - Roma – COMPUTEL s.r.l. - Via E. Rolli, 33 - Roma – COMPUTER FRIEND s.r.l. - Via Ant. Romano, 3 - Roma – COMPUTER PRODOTTI sas - Via Verdi, 35 - Latina – COMPUTRON SHOP - Largo Forano, 5 - Roma – D'AMORE CRISTINA - Via Principe Amedeo, 52 - Roma – DATASOFT - Via Oberdan, 31 - Latina – DISITACO s.r.l. - Via Poggio Moiano, 34 - Roma – GRIS COMPUTER 86 - Via Margherita, 102 - Aprilia – LIFE COMPUTER s.n.c. - Via Belardi, 79 - Roma – MASTER BIT snc - Via Dei Romagnoli, 35 - Ostia – MIDI WARE s.r.l. - Viale Parioli, 101 - Roma – O.S.E. S.p.A. - Via Tuscolana, 465 - Roma – OTTICA BRUNO - Via Regina Elena, 6 - Civitavecchia – RADIO NOVELLI - Via Caduti Resistenza - Spinaceto – RADIO NOVELLI - Via Collalto Sabiono, 74 - Roma – RADIO NOVELLI - Via Gianicolense, 240 - Roma – RADIO NOVELLI - Via Prenestino, 34 - Roma – RADIO NOVELLI - Viale Libia, 69 - Roma – SICOM ITALIA S.p.A. - P.za Reg. Margherita, 23/24 - Roma – SONORA s.n.c. - Via Saffi - Latina – SYNCROM s.r.l. - Via Fabio Massimo, 32 - Roma – CHOPIN sas - Via Chopin, 27 - 00144 Roma - Via Baldovinetti, 40 - 00143 Roma.

UMBRIA

COMPUTER HOME - Via Trento Trieste, 67 - Spoleto – LIBRERIA LA FONTANA - Corso Vannucci, 22 - Perugia – MICROGIT - Via Filosofi, 24 - Perugia – SERLUBINI - Via S. Rocco, 22 - Bastia – C.S.E. - Via Garibaldi, 3 - Terni – RAGNI RITA - Piazza XXV Aprile, 31 - Umbertide – RASTELLI - Via Baglioni, 17 - Perugia – SUPER ELETTRONICA - Via Del Leone, 3 - Terni.

MARCHE - ABRUZZO

01 COMPUTER - Via Celli - S. Benedetto – COMPUTER HOME - Via Garibaldi, 102 - Fano – PASSI HI-FI - Via Trento Nunzi, 62 - Fermo – SEDAP sas - Viale Don Minzoni, 1 - Jesi – SPAZIO MUSICALE - Via Verdi, 24 - L'Aquila – STEFANO NICOLA - Via S. Caterina da Siena - Vasto.

CAMPANIA

CARTOLIBERIA LEUZI - Catanzaro – CENTRO COMPUTER E GRAFICA - Napoli – COMPUTER CLUB - Via Degli Orti, 2 - Salerno – FOTO OTTICA FIERO - Viale Mellusi, 111 - Benevento – HPE INFORMATICA - Napoli – ORION INFORMATICA - TECNOBYTE - Marigliano.

PUGLIA

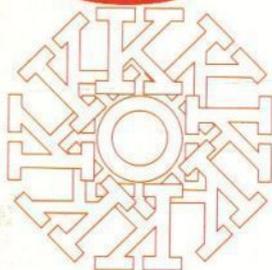
ABRUZZESE & C. - Via Tupini, 63 - Foggia – DI MATTEOELETTRONICA - Via Pisacane 11 - Barletta – ELECTTRO JOLLY CENTRO - Via De Cesare, 13 - Taranto – EVERY WARE - Viale Commenda, 21 - Brindisi - – R.V.F. s.r.l. - Corso Cavour, 96 - Bari – TEA - Via Regina Elena, 101 - Taranto – VIDEO SYSTEM - Piazza S. Angelo, 13 - Manduria.

SICILIA

AP ELECTRONICA sas - Via Noto, 36 - Palermo – BIT ELETTRONICA - Via Siracusa, 30/A - Palermo – CASCINO ANGELO & C. - Viale Grisone, 24 - Termini Imerese – FOTOSTUDIO BONAFFINI - Via Bartoli, 10 - Mazzarino – LA CARTOTECNICA snc - Corso Sicilia, 28 - S. Cataldo – MANNELLA & BUZZONE - Via Mazzini, 38 - Piazza Armerina.

SARDEGNA

A.T.R.E. - Via Marconi, 126 - Quartu S. Elena – AUDIO LINEA - Viale Mameli, 60 - Sassari – BAJARDO CARTOLERIA - Viale Italia, 16 - Sassari – C.S.I. - Via delle Poste, 12 - Carbonia – CARAI PAOLO - Via Bachelet, 9 - Arzachena – DATA ELABOR - Via R. Grazia, 9 - Cagliari – ERITTU LUIGI - Via Verdi, 1 - Dorgali – FANELLI PAOLO - Via Tarragona, 22 - Alghero – G. ELETTRONIC MARKET PIR. - Via Palestro, 1 - Tempio – IDDA ELETTRONICA - Via Leoncavallo, 9 - Porto Torres – IL COMPUTER - Via Sardegna, 73 - Oristano – INFTEL - Via Pergolesi, 28 - Cagliari – LOGOZZO TULLIO - Via Regina Elena, 29 - Macomer – PORRÀ snc - Via Tempio, 10 - Tortolì (NU) – RIVA ANTELMI - Via Maniaghi, 16 - La Maddalena – SAREL di MANCA - Via Manzoni, 12 - Nuoro – SERRA RENO - Corso Umberto, 440 - Oristano – SKEMA di HANOZET - Via Acquedotto, 31 - Olbia – TELESARDA - Via Roma, 62H - Olbia.

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)
Tel. (02) 6134141

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n.729 del 14/11/1988

GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
☎ 02/ 8361335

Redazione
Studio Vit,
via Aosta 2, 20154 MILANO
☎ 02/ 8376394

Direttore responsabile
Riccardo Albini

Capo Redattore
Alberto Rossetti

Redazione
Marco Bill Vecchi, Iur, Fabrizio Guccione

Collaboratori
Tonino Alleva, Walter Almeno, Alessandro Diano, Fabio Castellano, Danilo Lamera, Paola Riva, Flavio Vida

Grafica e impaginazione elettronica
Vittorio Caligara

Consulenza DTP
Benedetta Torrani

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ
L.T. Avantgarde
via A.Villa, 12
tel.02/2423547
Sesto S. Giovanni MI

FOTOLITO E FOTOCOMPOSIZIONE
Graphic Service
via Marinetti, 3
20127 MILANO

STAMPA
Arti Grafiche Perissi
Vignate (MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi,
via Zuretti 25, Milano

ABBONAMENTI
La corrispondeza va indirizzata a:
K-Studio Vit, via Aosta 2, 20154 MILANO
Una copia: L.5000. Abbonamento annuo: L.45.000 per 11 numeri (escluso agosto)
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno o vaglia postale intestati a: GLEANAT ITALIA, via Ariberto 24 20123 MILANO
KAPPA utilizza testi e foto della rivista ACE (Advanced Computer Entertainment) su licenza della Future Publishing Ltd, Bath, UK

http://speccy.altervista.org/

HOBBIT: NON NE SIETE STUFI?

Piccole creature pelose con piedi puzzolenti ricoperti di peli arricciati, che corrono da tutte le parti, sgraffigando anelli e mandando all'aria tutti i vostri piani. Se non ci si mette qualche mago a causare danni uccidendo degli Orchi super-addestrati (avete idea di quanto costi un Orco super-addestrato di questi tempi, con la Borsa sempre instabile?) state pur certi che si metterà quel nano di Frodo.

Ne ho fin sopra i capelli di questi maledetti alleati del Bene, ma non fraintendetemi, tutto quello che voglio nella vita è una bella XR3i dipinta in nero pece, un paio di pelosetti piedini di hobbit da attaccare allo spechhietto retrovisore e una confezione completa di urla sataniche campionate per mettere la giusta paura dell'Oscurità nei guerrieri di passaggio.

Avevo appena mandato i ragazzi a rapire alcune fate turchine così da poterle barattare per la XR3i, ma cosa ti succede? Improvvisamente vengo trasportato di peso dalla Terra di Mezzo, schiaffato in un computer sovraffollato e costretto a passare i miei ultimi giorni in compagnia di migliaia di puzzolenti Orchi.

Mi fa veramente imbestialire!

Almeno ho una piccola consolazione. Questa volta ho la possibilità di far fuori qualche Hobbit, e con un po' di Mala Sorte, vincere finalmente la guerra e far precipitare la Terra di Mezzo nell'Oscurità eterna. Forse dovrei commettere suicidio e reincarnarmi in un cane, così non rischio di farmi coinvolgere un'altra volta in un computer gioco...

Sauron

REGOLARI

SPECIALI

GRAFICA

USICA

Poco prima che inizi l'azione: la fine della sequenza del titolo.

L'eroe app... livello che...

GIOCHI IN REGALO

...egala. Leggendo le pagine della nostra rivista troverete delle piacevoli sorprese. ...azione, a suo insindacabile giudizio, assegnerà un gioco alla **LETTERA DEL** ...e al **TRUCCO DEL MESE**. Importante è inviare "la busta" alla nostra redazione ...28 Febbraio.

...egli eventuali vincitori saranno comunicati nel numero di aprile.

...re potrà scegliere tra uno dei seguenti giochi

...er Atari ST, Amiga MICROPROSE SOCCER per C64 TOTAL ECLIPSE ...l, Spectrum

...un gioco a vostra scelta di equivalente valore.

http://speccy.altervista.org/

SoftMail

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori originali per tutti i tipi di computers
VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

SoftMail è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto assortimento di programmi originali per tutti i computers. L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantiscono la massima cura per ogni ordine. Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni esclusive. Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale! SoftMail ti riserva informazioni, consigli, anticipazioni e tutta la gentilezza che ti meriti.

Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo SoftMail.
Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puoi telefonare allo (031) 30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00 dal lunedì al venerdì.
SoftMail può organizzare la consegna anche tramite corriere: interpellaci per maggiori informazioni. Oltre alle ultime novità qui esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle seguenti case: Aegis, Cinemaware, EA, Firebird, Microprose, Rainbird, SSI, SSG, Sublogic.

ACCESSORI

Copritastiera A500	25.000
Final cartdrige III	110.000
Flicker master	29.000
Joy. PC+Interfaccia	99.000
Joy. Slik stick	16.500
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. SpeedK Autof.	33.000
Joy. Tac 1 Apple/PC	55.000
Joy. Tac 2	29.000
Joy. Tac 5	39.000
Joy. 500XJ Apple/PC	59.000
MouseMat	22.500
MouseTop	20.000
MouseHolder	12.500
Portadischi 3" (30)	34.000
Portadischi 5" (40)	37.000

LIBRI/HINTS & TIPS

Alternate city specificare 8/16 bit	18.000
Bard's tale I	22.500
Bard's tale II	25.000
Bard's tale III	25.000
Black cauldron	18.000
Dungeon master	25.000
Elite	18.000
Graphic adv.creator	7.500
IHT: tutti i titoli	telef.
Might & Magic	25.000
Pool of radiance	20.000
Progr. ref. guide ST	49.000
Quest for clues	39.000
Sentinel world	25.000
Starflight	25.000
Ultima V	22.500
Wasteland	16.500

AMIGA

Action service	39.000
Annals of Rome	59.000
Battlechess	49.000
Black cauldron	59.000
California games	25.000
Carrier command	49.000
Circus games	39.000
Dragon's lair (1Mega, 6 disks)	75.000
Dreamzone	telef.
Driller (tutto italiano)	59.000
Dungeon master1Mb	59.000
Elite	45.000
F16 Falcon	59.000
Fish	45.000
Heroes of the lance	49.000
Hybris	55.000
Hotball (calcio)	49.000
International soccer	39.000
Italy 90 soccer	39.000
Jet & Japan bundle	110.000
Joan of arc	telef.
Legend of the sword	45.000
Lords of Rising Sun	telef.
Munsters	39.000
Neuromancer	telef.
Outrun	25.000
Operation cleanstreet	telef.
Operation wolf	25.000
Pioneer plague	59.000
President is missing	49.000
Purple saturn day	45.000
Reach for the stars	59.000
Rocket ranger	59.000
S.E.U.C.K.	telef.
Sex vixens in space	55.000
Sherlock	69.000
Starglider II	49.000
Superman	39.000
Sword of Sodan	69.000
Telegames	49.000
Torch 2081	45.000
TV sport football	59.000
Tracker	49.000
Univ. Military Simul.	45.000
Who framed Roger Rabbit	telef.
Zany golf	telef.

CBM 64/128 CASS.

Accolade: tutti gli sports	tel.
After burner	18.000
Barbarian II	18.000
Batman	12.000
Command perform.	18.000
Dark side	18.000
Defender ... crown	12.000
Double dragon	18.000
Dragon ninja	telef.
Driller	25.000
Exploding fist+	18.000
Game over I+II	18.000
Giants	29.000
Gold Silver Bronze	18.000
Last Ninja II	25.000
Microsoccer	39.000
Night rider	12.000
R-Type	18.000
Red storm rising	39.000
Robocop	12.000
SDI (Activision)	18.000
Sport's world '88	18.000
Street sport Soccer	12.000
Summer edition	12.000
Super Dragon slayer	18.000
S.E.U.C.K.	25.000
Taito coi-op hits	18.000
Thunder blade	12.000
Times of lore	18.000
Tiger road	12.000
Total eclipse (ITA)	15.000
4 soccer simulator	18.000

CBM 64/128 DISCO

Accolade: tutti gli sports	tel.
Add: Heroes ... lance	telef.
Add: Pool of rad.	59.000
Barbarian II	25.000
Command perform.	25.000
Deathlord	35.000
Defender ... crown	15.000
Ferrari F1	telef.
Grand prix circuit	telef.
Mars saga	35.000
Neuromancer	39.000
Operation wolf	15.000
Rambo III	15.000
Return of the Jedi	15.000
Rocket Ranger	telef.
S.E.U.C.K.	35.000
Sinbad	29.000
Sport's world '88	25.000
Star trek	telef.
The bard's tale III	35.000
Thunderblade	15.000
Times of lore	25.000
Total eclipse (ITA)	20.000
Ultima V	49.000
Wasteland	39.000
Who framed Roger Rabbit	telef.
WWF Wrestling Superstars Vol.1 e 2	telef.
Zak McCracken	39.000

AMSTRAD 464 CASS.

Add: Heroes...lance	18.000
Afterburner	18.000
Dark side	25.000
Dragon ninja	18.000
Driller	25.000
European 5-a-side	5.000
F. Bruno's big box	29.000
F. Bruno's boxing	5.000
Gunship	29.000
Pacmania	18.000
R-type	18.000
Samurai warrior	18.000
Savage	18.000
Tiger road	18.000
Total eclipse (ITA)	15.000
Victory road	18.000

AMSTRAD 464 DISCO

Dark side	25.000
Driller	25.000
Game set & match II	29.000
Graphic adv. creator	telef.
Gunship	39.000
Total eclipse (ITA)	20.000

MS-DOS 3"

Adv.dungeon&dragons	tel.F
light simulator 3.0	99.000
PHM Pegasus	59.000
Starflight	59.000
Street sport Soccer	55.000
Summer edition	29.000

MS-DOS 5"

Adv.dungeon&dragons:	tel.
Dark side	39.000
Driller	39.000
Echelon	75.000
F19 Stealth fighter	79.000
Flight simulator 3.0	99.000
Game over II	39.000
Grand Prix circuit	59.000
Gunship	69.000
One on One II	49.000
Patton vs Rommel	49.000
Sentinel worlds	49.000
Serve & volley	59.000
Strikefleet	telef.
The train	59.000
UMS	59.000
Who framed Roger Rabbit	telef.
Willow	69.000

MS-DOS 3" & 5"

Defender ... crown	59.000
F16 Falcon	69.000
F16 Falcon AT/EGA	85.000
Rocket ranger	59.000
Star command	69.000
Star trek	79.000
Stellar crusade	69.000
Wargame constr. set	69.000

ATARI ST

Baal	39.000
Bombuzal	49.000
Carrier command	49.000
Double dragon	29.000
Driller (italiano)	49.000
Elite	39.000
Flying shark	39.000
Hell bent	39.000
Hellfire attack	39.000
Heroes of the lance	39.000
Kennedy approach	59.000
Joan of arc	29.000
Leaderboard birdie	29.000
Lombard rally	49.000
Menace	39.000
Nigel Mansell GP	49.000
Offshore warrior	39.000
Powerdrome	49.000
Rambo III	39.000
Sinbad	59.000
Space harrier	29.000
STAC (UK)	49.000
Star Trek	39.000
Starglider II	39.000
Thunder blade	29.000
Warship	55.000

SPECTRUM 48K CASS.

After burner	18.000
Double dragon	18.000
Game Over I+II (ita)	18.000
Gold silver bronze	29.000
Hopper copper	5.000
Last ninja II	25.000
Mini putt	22.000
Operation wolf	18.000
Robocop	18.000
Savage	18.000
Tiger road	18.000
Total eclipse (ita)	15.000
Virus	18.000

MSX CASS.

Ace of aces	7.500
California games	12.000
Pepsi challenge	12.000
Vampire	5.000
Winter edition	12.000

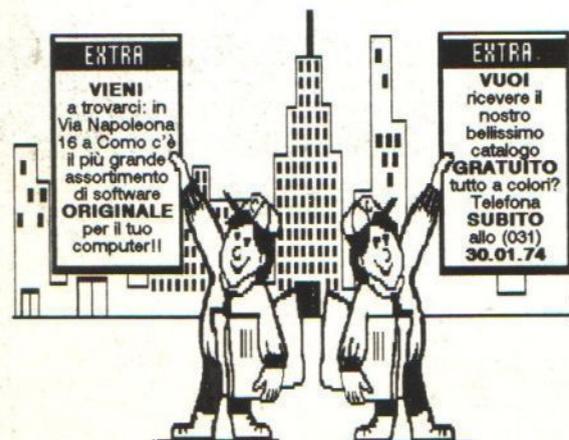
MACINTOSH

Ancient art .. at sea	75.000
Bal. of power 1990	89.000
Corruption	45.000
Defender ... crown	79.000
Grailquest	49.000
King of Chicago	89.000
Patton vs Rommell	49.000

APPLE II GS

Defender ... crown	79.000
Gauntlet	79.000
King of Chicago	79.000
Last ninja	69.000
Manhunter N. Y.	75.000
Shadowgate	99.000
Skate or die	69.000
Street sport Soccer	49.000
The bard's tale II	99.000
Zany golf	69.000

APPLE II

ADD: assistant	49.000
California games	79.000
Corruption	35.000
Jet & Japan bundle	110.000
Last ninja	49.000
Platoon	49.000
Star trek	59.000
SSI rpg e strategici	telef.
The bard's tale III	79.000

ıcredibili
ıase HQ,
Cyberball

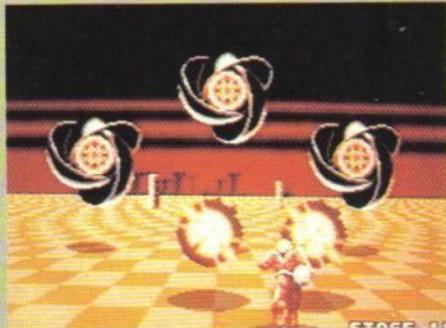
soluzione (con mappa) di *Garfield*, la mappa di *Corruption* e un listato per *Operation Wolf* su C64.
E questo è solo l'inizio...

DAL GIAPPONE CON 16-BIT

TONY TAKOUSHI, il nostro corrispondente per il Sol Levante, prova per voi una vera primizia orientale: si tratta del Megadrive, la nuova console a 16-bit della Sega che il novembre scorso ha invaso il mercato giapponese. Se pensate che al di fuori del Giappone non succeda niente nel mondo delle console, tenete d'occhio queste pagine: il mese

Di recente mi è capitata fra le mani (peraltro dispostissime ad accoglierla) una novità interessante proveniente dal Giappone: il suo nome è Megadrive, la nuova console a 16-bit della Sega. É UNA MERAVIGLIA! (Per favore non urlare, qualche lettore potrebbe avere passato la notte in bianco a giocare a Bombuzal, n.d.r.) Il Megadrive è stato messo in commercio in Giappone ai primi di novembre e nel giro di due giorni è esaurito, vendendo circa 50.000 unità. La console vera e propria costa poco più di 200 mila lire (21.000 yen) e i due giochi per ora disponibili, Space Harrier 2 e Super Thunder Blade, circa 50 mila lire (5.200 yen) ciascuno. Tuttavia è meglio non tener conto dei prezzi giapponesi perché temo che una volta che arriverà sul mercato europeo, presumibilmente l'autunno prossimo, il Megadrive costerà un bel po' di più. Non si saprà il prezzo definitivo prima dell'estate, ma appare già chiaro che non sarà possibile cavarsela con meno di 500 mila lire, lira più lira meno. Le cartucce dovrebbero andare sulle 30-

Poco prima che inizi l'azione: la fine della sequenza del titolo.

L'eroe apprende il nome del livello che va ad iniziare...

Azione esplosiva con sprite grossi e dettagliati. Proprio come nella sala giochi...

35 sterline, ma potrebbe anche esserci un'espan-sione per consentire ai possessori della console Sega a 8-bit di utiliz-zare le loro cartucce sul Megadrive.
La console è basata su un processore 68000 (a 8 MHz) e su uno Z80 (a 4 MHz).É dotata di RAM di schermo a 64 K (con possibilità di scelta tra 256 colori per ogni singolo pixel sullo schermo) e di RAM interna da 74 K con uscite video RGB, RF e composito. Il sonoro può essere in FM, con generatore di suoni programmabile e a modula-zione a codice d'impulso. C'è la possibilità di ascoltare il sonoro di qualità digitale, collegando una cuf-fia nella parte frontale della console, e di regolare il volume da 1 a 10 utilizzando una levetta (Davvero! Sarà da 1 a 11 nella versione di lusso a produzione limitata?, n.d.r.).
La console ha un aspetto elegante: assomiglia addirittura ad un lettore CD ROM. É dotata di due porte per il joystick e l'interruttore è comodamente situato sopra l'unità, come anche il tasto di reset. Lateralmente c'è una porta di espansione e in base alle poche informazioni finora disponibili si deduce che potrà servire come porta per un modem, con cui sarà possibile collegarsi con gli amici e perfino giocare delle partite insieme per telefono (WOW!!)
Il retro della macchina è semplice e pulito: c'è solo l'ingresso di alimentazione, un'uscita video RF/composito e una terza presa per l'uscita RGB. Al momento dispongo di un solo gioco per questa macchina, Space Harrier 2, ma probabilmente quando leggerete questo articolo sarò in possesso anche di Super Thunder Blade. Già ora, tuttavia, posso dire che le parole non rendono giustizia alla straordinaria potenza operativa e al software superlativo di questa macchina. Sembra di essere in una sala giochi invece che a casa! Tecnicamente la console della Sega è avanti anni luce rispetto alle altre console per videogiochi da casa.

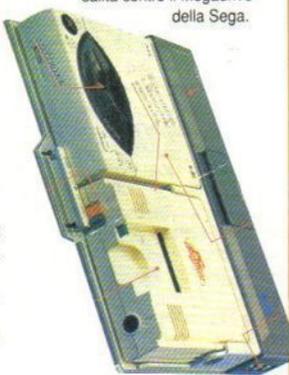
Quando la accendete compare, in splendide tonalità di azzurro, il logo pulsante della Sega. Subito dopo emergono dallo sfondo, con un fantastico effetto di zoom, le parole "Space Harrier 2" e il numero 2 ruota e, con un suono metallico, va a sistemarsi sotto il titolo.
Potete modificare le opzioni di gioco richiamando il menù con uno qualsiasi dei tre pulsanti di fuoco situati sul joystick a due mani a forma di fagiolo. L'opzione Sound vi permette di ascoltare uno dei 19 motivi del gioco; con l'opzione Game Level potete scegliere la difficoltà tra Facile, Normale o Difficile; Rapid Fire vi consente di selezionare il fuoco automatico (a tutto vantaggio del dito che preme il pulsante!); l'opzione Direction, infine, è per coloro che vogliono invertire i comandi del joystick. Premendo Start compare una schermata introduttiva in cui si vede l'eroe correre fino ad un monitor dove è scritto: "Attenzione, Fantasy Land è in crisi". Premete ancora lo Start ed apparirà lo sfondo a scorrimento, col nome del primo livello (Stuna Area). Potete scegliere uno qualunque dei primi 12 livelli premendo il tasto a destra o a sinistra, ma se scegliete un livello diverso da 1, quando avrete completato il livello 12 tornerete al livello 1 e non potrete giocare i livelli restanti. Come nello Space Harrier originale c'è il parlato digitalizzato: se colpite un oggetto sentirete il familiare "Aaargh!" e poi "Get Ready". Trovo che sia il parlato digitalizzato più chiaro che abbia mai sentito in una console o in un computer.
La disposizione dello schermo è semplice, con le vite in basso a sinistra, il numero del livello in basso a destra e il punteggio in alto a destra. Si gioca come lo Space Harrier originale: vi muovete per lo schermo sparando come un matto, ma gli schemi d'attacco sono diversi. La grafica è incredibile: non ho mai visto niente di simile. É E-N-O-R-M-E (ti ho già detto di non gridare n.d.r.), incredibilmente accurata e colorata finemente. Così fluida e senza il minimo disturbo, nemmeno quando lo schermo è completamente occupato da un alieno.
I mostri di fine livello mi hanno lasciato senza fiato: lo schermo era zeppo di missili, alieni, proiettili, esplosioni, il tutto senza alcun rallentamento! I livelli col soffitto che scende e scorre sul vostro capo sono presi direttamente dalla macchina da bar.
La console deriva essenzialmente dalla macchina arcade originale di Space Harrier e non ho potuto frenarmi dall'aprirla e dargli una sbirciatina dentro (Ah,birichino!, n.d.r.).I processori non sono tanti: c'è il 68000 che occupa gran parte dello spazio e i chip dedicati che gestiscono gli sprite, con oltre 200 piedini d'uscita ciascuno. L'hardware dovrebbe consentire l'uso, secondo quanto si dice, delle cartucce giapponesi a 8 bit della Sega, che però sono diverse da quelle di qualunque altro paese, Italia compresa, e quindi vi toccherà sborsare qualcosa come 50 mila lire per un adattatore.
Guardate le schermate e avrete solo una minima idea della potenza di questa macchina. La grafica, il sonoro e la velocità del processore non hanno precedenti nella storia delle console o dei computer per giocare.
Il Megadrive a 16-bit della Sega sarà in commercio verso la fine del 1989 e, ad essere realisti, solo in poche unità, almeno per un po': dopo tutto, ora come ora, riescono a stento a coprire la domanda del loro mercato interno...

Siamo al livello 7 e il nostro eroe continua a combattere, questa volta tra "pavimento" e "soffitto".

Guardate le dimensioni dello sprite! E si muove anche bene...

Proprio come il gioco da bar" - Al livello 12 sbuca fuori un altro mostro...

LA STORIA DEL PC ENGINE

Quando fu lanciato in Giappone, 15 mesi fa, il PC Engine della NEC provocò un vero e proprio uragano e ne furono vendute 500.000 unità soltanto nel primo mese. Ma subito dopo infuriò la controversia sulla sua sopravvivenza: il software esitava ad uscire e già si parlava di macchine a 16-bit della Sega e della Nintendo. 15 mesi dopo il numero di giochi è salito a 21, compresi vari giochi della JVC, della Namco e della Taito, nonché alcune "cover"della Sega. Stranamente la Sega non pare considerare l'Engine come una minaccia alla sua console, visto che gli ha concesso le licenze per Fantasy Zone e Space Harrier (il coin-op originale) Quanto all'hardware, non si conosce né la memoria né il processore adottati perché la NEC non rivela alcunché. Si sa però che ha una risoluzione di 320x256 pixel (con 32 colori su schermo da una paletta di 512), un sonoro a 6 canali, porta per joystick a fuoco rapido, un'interfaccia che permette a quattro giocatori di giocare contemporaneamente e un "booster VA" per collegarlo ad un monitor e ad un hi-fi. La NEC ha presentato anche dei prototipi operanti della console per giochi su CD ROM. Sono stati annunciati anche collegamenti per stampante ed è stato presentato un prototipo portatile di Engine che può essere usato anche in viaggio. Il PC Engine in Italia non è importato e non si sa se mai lo sarà, ma l'annuncio del Sega a 16-bit deve mettere in allarme la Nintendo,che occupa una posizione di primo piano nel mercato mondiale delle console. A meno che non annunci al più presto l'intenzione di lanciare una console a 16-bit, si ritroverà molto probabilmente a lottare in salita contro il Megadrive della Sega.

Sopra: l'Engine collegato a un CD ROM drive – notate le speciali annotazioni in Giapponese nella foto...

Sinistra: la versione base – Engine e controller. In realtà, il filo è molto più lungo...

Sotto: Tra le periferiche disponibili in Giappone ci sono due super-controller, un'interfaccia per giocare in quattro, e un "amplificatore" audio-video.

IL PC ENGINE CONTRO ILMEGADRIVE SEGA

Non saprei dare una risposta categorica se mi chiedessero quale console preferisco. L'Engine offre un ampia selezione di giochi di alta qualità e ci ho passato delle piacevoli ore negli ultimi 12 mesi. Ha una vasta scelta di unità periferiche e le unità CD ROM e portatile lasciano ben sperare per il futuro.

Il Sega, d'altro canto, ha un potenziale maggiore e naturalmente avrà giochi come Outrun, Afterburner e Galaxy Force. La presenza o meno di software prodotto da terzi per il Sega, di cui al momento non si sa niente, potrebbe essere alla fine un fattore decisivo.

A prescindere dalle preferenze personali, comunque, è troppo presto per fare un pronostico su quale delle due macchine avrà la meglio. Il Sega è il favorito, ma molto dipende dal sostegno software e hardware. L'Engine è affermato e si è già fatto un nome.

La battaglia si sta combattendo in Giappone e vedremo l'esito (se mai ci sarà un vincitore definitivo) fra circa 12 mesi...

I GIOCHI PER IL PC ENGINE

R-TYPE 1 & II
FANTASY ZONE
GALAGA
CHAN AND CHAN
BASEBALL

KUNG FU
VICTORY RUN
NECROMANCER
WATARU
ALIEN CRUSH
MONSTERLAND
SHANGHAI
YU YU JINSEI

TENNIS
GALAGA 88
WONDER BOY IN WONDERLAND
THE LEGENDARY AXE
SPACE HARRIER
DUNGEON EXPLORER
DRAGON SPIRIT

http://speccy.altervista.org/

LE MEIELLEUR... GIOCHI DELL'88

I bilanci non finiscono mai (Eduardo De Filippo) o forse era qualcos'altro che non finiva mai.... Comunque sia, alla fine di ogni anno quasi qualunque rivista fa il bilancio dell'anno appena trascorso, magari stilando una classifica dei migliori giochi usciti, che rispecchia le preferenze dei propri lettori e quindi della propria nazione (esagerato!,) Ecco qui la classifica di TILT, mitica rivista francese di giochi elettronici. Giudicate un po' voi se i francesi hanno veramente quel gusto che tutto il mondo gli riconosce. Qualunque sia il vostro giudizio, a qualcuno il gusto dei francesi piace sicuramente: alla Telecomsoft. Alla cerimonia di premiazione, Paula Byrne, la responsabile della ditta inglese le cui etichette principali sono Rainbird e Firebird, ha dichiarato: "Non ci aspettavamo di essere così amati in Francia".

MIGLIORE GRAFICA:
Rocket Ranger (Cinemaware)
MIGLIORE ANIMAZIONE:
Virus (Firebird)
MIGLIORE STRATEGIA:
Tetris (Mirrorsoft)
MIGLIORE COLONNA SONORA:
Dungeon Master (FTL)
MIGLIORE SPARA-E-FUGGI:
Star Ray (Logotron)
MIGLIORE CONVERSIONE:
Operation Wolf (Ocean), Buggy Boy (Elite)
MIGLIORE SIMULAZIONE SPORTIVA:
Porsche Turbo Cup (Loriciels)
MIGLIORE AVVENTURA DINAMICA:
Barbarian 2 (Palace)
MIGLIOR GIOCO D'AZIONE:
Nebulus (Hewson)
MIGLIORE GIOCO EDUCATIVO:
Rody et Mastico (Lankhor)
GIOCO D'AZIONE PIU' ORIGINALE:
Carrier Command (Rainbird), Tetris (Mirrorsoft)
MIGLIORE AVVENTURA IN INGLESE:
Corruption (Rainbird)
MIGLIORE AVVENTURA IN FRANCESE:
L'arche du Capitaine Blood (Ere)
MIGLIORE SPERANZA PER IL FUTURO:
Thunderblade (UsGold/Sega)
MIGLIORE SIMULATORE DI VOLO:
F18 (E.A.)
MIGLIORE UTILITY:
Gamme Cyber (Antic)

THE BEST... GIOCHI DELL'88

Tempo di bilanci anche negli Stati Uniti, dove la rivista Compute! ha stilato la sua classifica per i migliori giochi dell'88. Ecco i vincitori dei Choice Awards, con degli estratti dei commenti che hanno accompagnato la premiazione:

CATEGORIA GIOCO D'AZIONE:
Tetris (Mirrorsoft)
"Okay, questa è l'ultima volta: Questo è *Tetris* (foto della scatola). Questo è il vostro cervello (foto di un uovo). Questo è il vostro cervello su *Tetris* (foto dell'uovo che frigge sulla scatola). *Tetris* vince perché è facile da giocare, difficile da padroneggiare; perché è ingannevolmente semplice, ma ingegnosamente complesso".

CATEGORIA SIMULATORI:
Flight Simulator (SubLogic)
"Nonostante la concorrenza, o forse proprio per quella, Flight Simulator continua a far volare l'immaginazione e mantiene la sua posizione di programma con cui tutti gli altri devono fare i conti. FS vince il premio non solo per lo spessore del gioco, ma anche per la gamma di computer su cui gira."

CATEGORIA GIOCO STORICO: *Pirates! (Microprose)*
"*Pirates!* vince il premio nella categoria dei giochi storici per la sua eccellente giocabilità e per l'alta qualità della documentazione storica e del contesto. *Pirates!* può essere giocato da un bambino e da un adulto e dà sempre soddisfazione anche se avete già compiuto numerose imprese."

CATEGORIA RPG/ADVENTURE: *Hitchhikers's Guide to the Galaxy (Infocom)*
"Come tutti i buoni giochi d' avventura, la storia di Hitchhiker non segue un percorso lineare; trascende lo spazio e il tempo. Vince il premio per aver portato nel mondo delle avventure su computer la poesia Vogon, il Babble fish e la frase 'Don't Panic!'"

CATEGORIA GRAFICA: *Deluxe Paint II (Aegis Development)*
"Benché sia disponibile anche per Apple IIGS e PC IBM , *Deluxe Paint II* è nato sull'Amiga, un personal computer senza pari quando si tratta di grafica. Per eguagliare le capacità di quel computer grafico in un programma grafico ci vuole facilità d'uso, affidabilità ed eleganza. *DP II* ha questo ed altro. Per queste ragioni vince il premio nella categoria Grafica."

Screenshot on ST

Screenshot on PC

The sport of the future combining the skills of soccer with the gratuitous violence of "Rollerball" played in a space age ice stadium.

Lead your team to victory through a series of deadly hazard and crevasse strewn rinks and the kicking, barging your tactics of your opponents.

Only the brave win, or even survive !

UBI Soft

PRODOTTO E DISTRIBUITO SU LICENZA DALLA ITALVIDEO
Via A. Volta, 2 - Castenaso (Bologna) - Tel. (051) 78 40 10

http://speccy.altervista.org/

L'AUTO CIVE

1. Nancy dal Chase HQ dà la descrizione del sospetto...

2....e si parte all'inseguimento.

CHASE HQ

Taito

I poliziotti americani diventano molto nervosi quando sono nelle vicinanze di una macchina sospetta. La chiamano la Zona della Morte. Tony Gibson e il suo partner Raymond Brody, che sono aggregati ad un unità del dipartimento di polizia di Manhattan, il Chase Special Investigation Headquarter, probabilmente la chiamano così anche loro. Ma loro non rischiano la pelle.

Per loro fermare un sospetto significa speronare la sua macchina con sufficiente forza da farla fermare. La missione inizia con Tony e Ray di pattuglia per le strade della città con la loro auto civetta, in attesa che Nancy dalla centrale gli dia ordini.

A questo punto comincia l'azione. Impersonando i due poliziotti afferrate il volante, mettete la marcia, schiacciate a fondo l'acceleratore e iniziate l'inseguimento. Come nella maggior parte dei moderni giochi di guida l'azione è vista leggermente dall'alto e da dietro l'auto. Durante l'inseguimento dovete evitare le altre auto e gli ostacoli ai bordi della strada: le collisioni vi rallentano e vi fanno perdere tempo prezioso. Un piccolo indicatore nella parte sinistra dello schermo vi segnalerà a quale distanza si trova il sospetto e anche Nancy vi avviserà quando ritiene possibile che sia in vista. Quando è possibile scorgerlo, la sua macchina verrà indicata da una grossa freccia e verrà esteso il limite di tempo.

Ora arriva il bello. Per fermare il sospetto il giocatore deve speronare la macchina. Ogni collisione causa danni, nella zona sinistra dello schermo un indicatore vi mostrerà quante volte l'auto deve essere colpita prima di fermarsi. Ai livelli di gioco superiori i criminali diventano più abili e cominciano a sgattaiolare magistralmente nel traffico. A volte, però, anche voi diventate più abili: se ad esempio la strada si biforca sullo schermo apparirà una grossa freccia che vi indica qual'è meglio prendere. Spesso l'inseguimento vi porta a percorrere strade di terra battuta o tratti di autostrade in costruzione, con tanto di barricate di legno e scatole vuote. Ill tema di Out Run viene continuamente approfondito e presentato in modi differenti (vedi Power Drift nello speciale Arcade su K2) e Chase HQ è il migliore fino ad ora. La guida e la violenza non vanno molto bene nella realtà, ma senz'altro rappresentano una combinazione vincente per un coin op poliziotti americani diventano molto nervosi quando sono nelle vicinanze di una macchina sospetta. La chiamano la Zona della Morte. Tony Gibson e il suo partner Raymond Brody, che sono aggregati ad un unità del dipartimento di polizia di Manhattan, il Chase Special Investigation Headquarter, probabilmente la chiamano così anche loro. Ma loro non rischiano la pelle.

(Foto grande) Eccolo lì! Notate il tempo che è aumentato e il segnalatore dei danni a sinistra
(In alto) Speronatelo per costringerlo a fermarsi.
(Al centro) Livello 3, questa volta è uno spacciatore.
(In basso) Speronate una macchina quando siete all'esterno di una curva e farete un testa coda.

ETTA

EXTENDED PLAY...

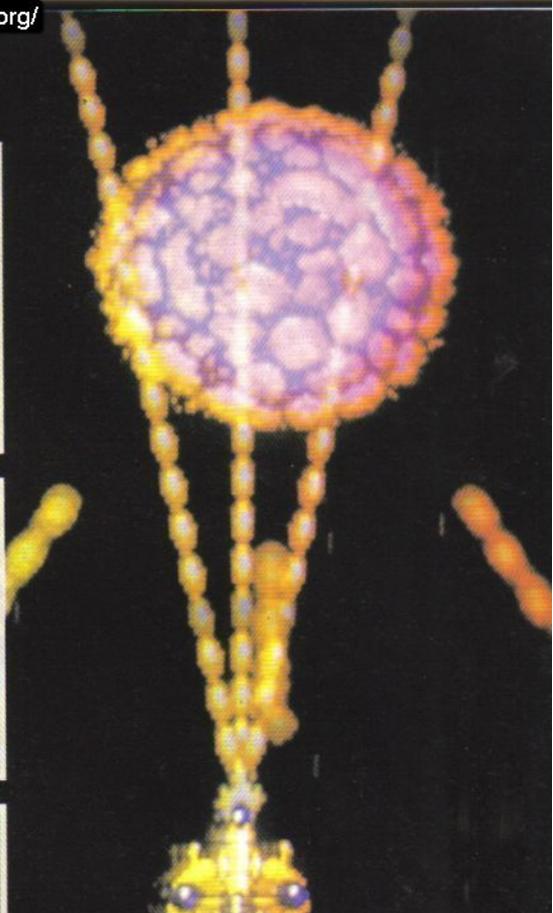
ATARI

Football americano del XXI secolo, giocato tra due squadre di robot controllati dal giocatore. La partita si svolge con le stesse regole del football americano normale: chiamate i giochi e poi controllate il robot o i robot che eseguono l'azione. Per esempio, se siete in attacco e decidete di andare al lancio, prima controllate il robot-QB e poi il robot-ricevitore. Se questi prende la palla il controllo passerà su di lui e dovrete cercare di conquistare delle yarde in più.
Un extra nel gioco che probabilmente non troverete nel vero football è la palla esplosiva! Col progredire del gioco la palla si surriscalda sino ad esplodere a meno che non venga superata la linea delle 50 yard o la linea di meta. Se vi piace il "gioco maschio" questo è un gioco da controllare.

DATA EAST

Questo spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale è un altro membro della brigata a 26". Siete un pilota d'elicottero e dovete affrontare avversari di terra e di aria e attraversare dei tunnel decisamente difficili. C'è tutto quello che vi aspettereste da uno spara-e-fuggi: armi extra, guardiani di fine-livello, buona grafica, effetti sonori… e poca longevità.

SUNA

Questo è un arcade adventure del genere di Super Mario Bros. Sprite in stile cartoni animati saltano su piattaforme colorate, rompendo mattoni e rimbalzando sulle teste dei cattivi.

(Foto grande) Sparando con i Power Shot a tre direzioni.
(In alto) I Tatsujin Beams fanno il loro dovere. Se prendete quel simbolo verde acquisirete un Sun Laser.
(Al centro) Sganciate una bomba e coinvolgete il guardiano nell'esplosione.
(In basso) Sganciate un'altra bomba. In cima allo schermo ci sono simboli di velocità e potenza di fuoco: andate a raccoglierli!

TRUXION

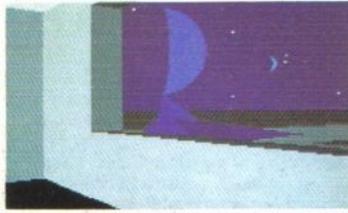
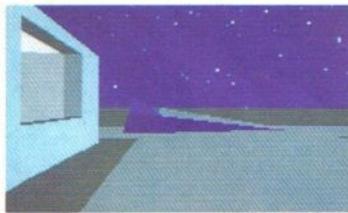
TAITO

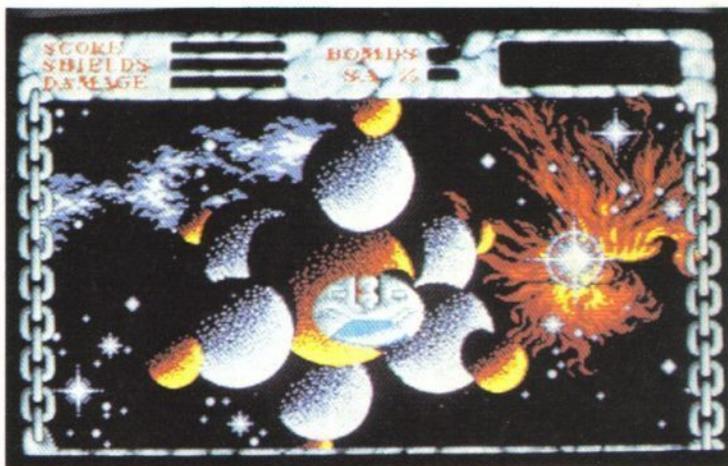
Tra i giochi che guidano la rivoluzione dei monitor a 26 pollici c'è questo spara-e-fuggi a scorrimento verticale della Taito. L'astronave, che è vista dall'alto, deve affrontare cinque livelli di difficoltà crescente, eliminando i velivoli e le basi a terra nemiche per arrivare allo scontro finale col guardiano di fine-livello. Avete a disposizione tre differenti tipi di armi extra. Il 'Power Shot", che consente di sparare in tre diverse direzioni, è l'arma di cui siete dotati inizialmente. I "Tatsujin Beams", sono archi elettrici che partano dalla vostra astronave e si fissano sui nemici per tutto il tempo che tenete premuto il pulsante di fuoco o sino a che non li avete distrutti. Il "Sun Laser" spara invece mitragliate al laser. Il cambio di arma avviene sparando ai simboli a forma di teschio e collezionando il simbolo colorato.che ne resta. Il rosso indica il Power Shot, il verde il Sun Laser e il blu i Tatsujin Beams.
Dopo alcune partite imparerete quale sia l'arma migliore contro un tipo di guardiano.
Oltre ai teschi ci sono anche delle bombe da collezionare, con le quali potrete danneggiare seria-mente un guardiano se viene investito dall'esplosione, e dei simboli "S" che aumentano la velocità. Se invece riuscite a raccogliere cinque simboli "P" avrete maggiore potenza di fuoco. Ad esempio, se siete armati di Power Shot e riuscite a raccogliere cinque "P" i tre spari simultanei vengono aumentati a nove, dopo altre cinque "P" divnteranno quindici. Se perdete una vita potrete "portare con voi", alla successiva astronave, sino a quattro "P".
Truxion e molto simile a Xenon, ma è anche simile a tantissimi altri sparatutto. La sensazione del grande schermo è stupenda: è come se vi trovaste proprietari di un 22" dopo aver guardato per anni la TV su un 14". E' anche un buon sparatutto, non entusiasmante come R-Type, ma molto meglio di alcuni di quelli usciti negli ultimi mesi.

LA SPADA DI DAMOCLE

DAMOCLES ● Novagen

Il seguito al classico gioco di Paul Woakes, Mercenary, dovrebbe essere pronto in tempo per Pasqua. Il Damocles del titolo è un asteroide che vaga per lo spazio profondo, in rotta di collisione con il pianeta che voi chiamate Terra. Tre ore dopo l'inizio del gioco Damocles distruggerà tutto ciò che avete di più caro, quindi lo scopo principale del giocatore è prevenire questa collisione.

Ci sono voluti circa 18 mesi per sviluppare questo programma e sembra che Paul Woakes abbia dato il meglio di sé stesso. Il demo che abbiamo visto è semplicemente sensazionale: questa volta il paesaggio è in 3D pieno e sembra proprio di muoversi sulla superficie di uno dei nove pianeti o delle diciotto lune.

ST - Dall'alto in basso: scendendo verso la superficie del pianeta notate un edificio a fianco della strada... atterrate, scendete dall'astronave, entrate nell'edificio, guardate dalla finestra e all'esterno vedete l'astronave parcheggiata! Se vi muovete all'interno di un edificio e guardate dalla finestra vedrete il paesaggio cambiare a seconda del vostro punto di vista - quantomeno è un incredibile lavoro di programmazione.

Un bel numero di giochi caldi, appena sfornati, sono lì lì per essere pronti, proprio mentre state leggendo queste pagine. Ecco una rapida carrellata sui migliori pretendenti al titolo di K-giochi.

Amiga - Alla ricerca di un luogo da mettere a fuoco e fiamme in Cosmic Pirate.

COSMIC PIRATE ● Outlaw

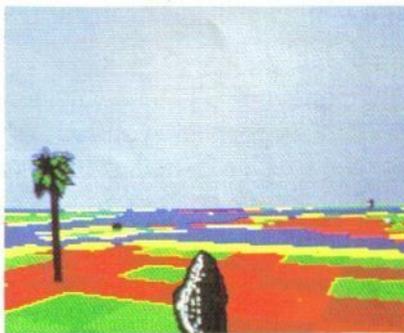
Alla Zippo Games il cui portfolio di lavori comprende un mucchio di lavori per i produttori giapponesi di consolle, hanno finalmente deciso di scrivere un gioco con il loro vero nome. È pronta la versione Amiga, quella per l'ST lo sarà alla fine di febbraio. Con Cosmic Pirate potrete salire di grado nei ranghi dei pirati spaziali, giocare a videogiochi e fare un mucchio di soldi.

Viaggiate nello spazio, atterrate sui pianeti sparando a tutto ciò che si muove razziando dappertutto. L'uomo è fatto per solcare le onde cosmiche, quindi incominciate ad allenarvi sul simulatore di casa....

ARCHIPELAGOS ● Logotron

Dicono che ha stessa qualità e giocabilità di Sentinel: in Archipelagos dovete collegare una serie di rocce sparse intorno ad un gruppo di isole. Bisogna raccogliere delle specie di zolle per costruire dei collegamenti tra un'isola e l'altra, mentre alberi e uova avvelenate cospirano, insieme ad un mostro mangia terra, per ostacolare il vostro compito.Le versioni per ST, PC e AMIGA sono previste per questa primavera.

ST - il paesaggio simil-Virus di Archipelagos su cui costruirete i collegamenti.

http://speccy.altervista.org/

Amiga - eccovi in campo, nella futuristica arena dove viene giocato *Skateball...*

SKATEBALL ● Ubi Soft

Violenza e abilità nel pattinare fanno questo gioco d'azione di provenienza transalpina: *Skateball*. Sempre dalla Francia è in arrivo *Iron Lord* un gioco d'azione/strategia del genere dei giochi interattivi...

TEMPLE OF THE FLYING SAUCERS ● Exxos

In arrivo dalla Infogrames, su etichetta Exxos, questa avventura grafica sotterranea di salvataggio e conquista. Più di questo i francesi non dicono per il momento...

EYE OF HORUS ● Logotron

Ecco su cosa lavoravano quelli della Denton Designs: un'avventura dinamica in Egitto basata sull'antica leggenda di Horus. Lo scopo è di ritrovare il corpo di Osiris sembrato quattordici pezzi sparsi a caso in un gigantesco labirinto.

BATTLETECH ● Infocom

Il nuovo lavoro dei "Maestri del racconto", è *Battletech*: ha molta azione e non dovete aspettarvi certo un adventure...

WEC LE MANS ● Ocean

Vroom, vroom! Ormai è pronto: *WEC Le Mans* sta per schizzare fuori dai box di programmazione per entrare nei negozi.

CHAOS STRIKES BACK ● Mirrorsoft

Dungeon Master II uscirà soltanto il prossimo autunno, ma tra breve anche gli utenti Amiga potranno giocarlo. Ma quelli dell'ST possono già aggiungere altri cinque livelli al gioco originale e modificare l'aspetto dei membri del gruppo di avventurieri, con questo Chaos Strikes Back.

K ON THE ROAD

GREMLIN

La Gremlin si era da poco trasferita nei nuovi uffici nel Jewerly Quarter di Birmingham, quando è arrivato il team di K. Gli uffici erano pieni di pacchetti vuoti della Gremlin

Il lavoro sta procedendo al passo su *Ramrod* (citato lo scorso mese) e tra un po' dovremmo essere in grado di darvi nuovi dettagli. *Dark Fusion*, uno spara-e-fuggi per C64 e Spectrum è quasi finito e dovrebbe essere recensito il prossimo mese. Promette azione veloce e furiosa azioni, con tre stadi per ogni livello. *FOFT*, o *Federation of Free Traders*, per dirla nella sua interezza (o Federazione dei Liberi Commercianti, per dirla in italiano, n.d.r.), è sui blocchi di partenza e dovrebbe mettersi in coda per la recensione in compagnia di *Dark Fusion* e *Motor Massacre*, un gioco di guida e distruzione.

Motor Massacre

Ultimate Darts e *Ultimate Golf* sono entrambi quasi finiti (in versione ST) e dalla prima occhiata che abbiamo dato al disco dimostrativo simulano molto bene gli sport suddetti. *Darts* non solo offre diversi modi di giocare a freccette ma simulati anche i giocatori: il programma contiene infatti un database di "finishes", cioé dei tre tiri finali, e il giocatore potrà chiedere al computer di tentare dei classici "tiri finali" di giocatori professionisti. Nel Golf, d'altra parte, sarà possibile controllare l'azione di gioco sin nei minimi dettagli, oltre ad alterare il clima e il vento.

ST - In *Ultimate Golf* bisogna regolare i parametri del "swing" prima del tiro .

ST – Fore!

Maggiori dettagli su *H.A.T.E. (Hostile All-Terrain Encounter)* e *Paranoia Complex* appariranno su queste pagine al più presto - appena la Gremlin si sarà ambientata nei nuovi uffici...

ST- riuscirete a fare quel triplo venti? Questo è *Ultimate Darts*

Va bene guardare un gioco quando è quasi finito, ma per capire il modo in cui lavorano i programmatori, gli artisti e i "game designers" bisogna riandare alla fase di ideazione. In questa prima puntata di una serie occasionale, esami-niamo uno strano gioco in arrivo dalla Rainbird.

WEIRD DREAM

A giudicare dalle immagini che ci sono in *Weird Dreams*, Herman Serrano deve avere delle difficoltà a dormire la notte... La grafica e il concetto base di questo gioco, in uscita dalla Rainbird, sono i prodotti della sua fertile immaginazione. "Volevo realizzare un gioco sulle fobie o gli incubi, ambientato in un mondo in cui le cose non sono quello che appaiono" spiega Serrano.

Il primo incontro di Herman con i computer avvenne quando frequentava un corso di grafica al Kingston College. Ammette di aver giocato un paio di giochi da bar (il classico *Tempest* e *I Robot*), ma quando cominciò a trafficare col computer di un suo amico non aveva nessuna esperienza di giochi da casa. Seguirono le schermate di caricamento di alcuni giochi della Rainbird e gradualmente sviluppò l'idea base di *Weird Dreams*.

Il programmatore del progetto è James Hutchby, che fino ad ora non è che abbia lavorato molto nel campo dei giochi - ha sì scritto un programma di scacchi circa cinque anni fa e recentemente ha fatto una conversione per la Hewson, ma principalmente scrive applicazioni serie. Tuttavia, ha giocato un ruolo importante nell'evoluzione del progetto di *Weird Dreams*: "Herman disegnava gli sprite", spiega, "ed io ho costruito il gioco intorno alle sue idee e alla sua grafica, contribuendo a rendere più dettagliata la struttura del gioco". Una terza persona, Tony King, ha contribuito con delle idee nelle fase iniziale, ma sembra che si sia ritirato dal progetto.

Hutchby ha completato la versione per ST e sta attualmente terminando quella per Amiga - altri stanno lavorando sulle versioni a 8 bit. Herman sta già pensando ad un *Weird Dreams II*, ma per il momento sta lavorando alla grafica di *Exodus* e *Driftlands*, due giochi in produzione per la Activision/Mediagenic.

I bozzetti originali di Serrano per la stanza dei giocattoli e la schermata dell'ST per fare un confronto.
(Foto piccola in alto) La scena del corridoio, con un vero incubo surrealista - provate a dormire dopo aver visto quel mostro arancione!

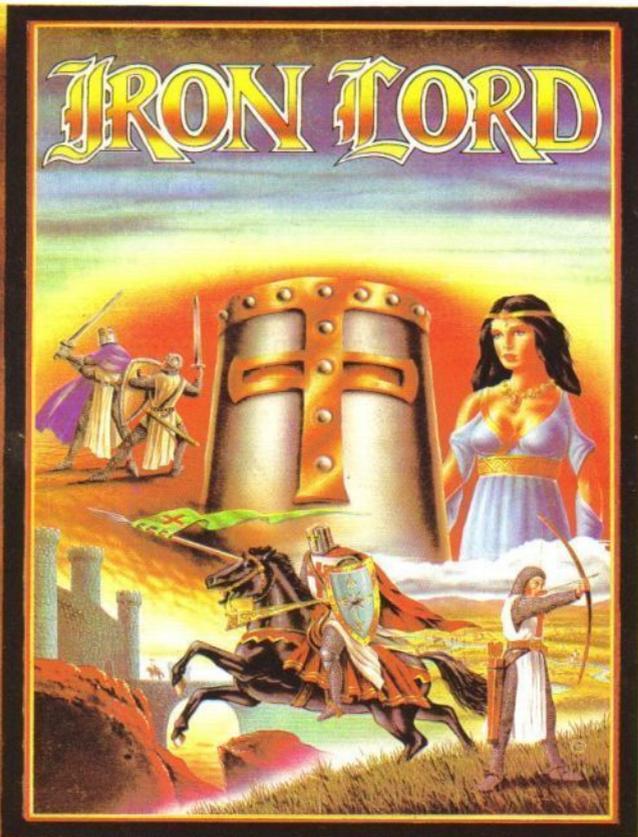
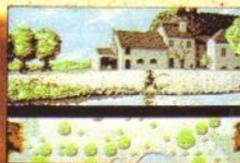
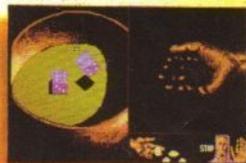
presents

"The Crusader Of Justice."

For the past 5 years you have been away fighting in the Holy Land. When you finally return home, your father, The King, has been deposed by your brutal uncle, and terror and oppression now rule this once serene Kingdom.

You must recover the throne.

However, deceit and treachery are everywhere and you must prove your birthright through guile and trials of combat in archery, arm-wrestling and sword-play...

This is a magnificent adventure set in a medieval world, where your strategy is as important as your strength.

Screenshot on ST

Screenshot on C 64

Screenshot on ST

Screenshot on ST

Screenshot on Amiga

Screenshot on ST

Available on Amiga, ST, PC, Amstrad, C 64 and Spectrum

Distributed in UK by ELECTRONIC ARTS

ELECTRONIC ARTS, 11-49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN,
TEL.: SLOUGH (0753) 46465, DEALERS PLEASE CALL (0753) 40906.

DISTRIBUITO SU LICENZA DALLA ITALVIDEO
Via A. Volta, 2 - Castenaso (Bologna) - Tel. (051) 78 40 10

ARTE ELETTRONICA

PARTE TRE
DESIGN

Cosa c'è in un gioco? Questo mese visiteremo la Psygnosis per scoprire come fanno ad ottenere la loro grafica spettacolare e ci faremo rivelare alcuni trucchi sulla progettazione di giochi da Lambshead e Paterson - l'accoppiata che ha realizzato Fourth Protocol - più qualche consiglio su come VENDERE le proprie idee per nuovi giochi.

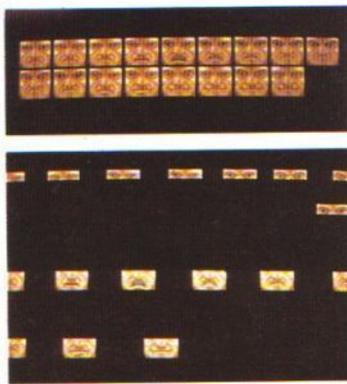
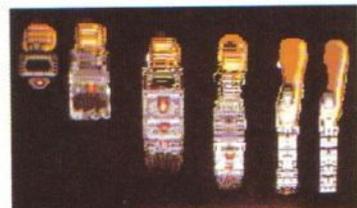
Forse sarà nota a quasi tutti i lettori di Kappa la tendenza al "realismo" e al dettaglio grafico nel settore del software gioco. Non è altrettanto noto come lo si ottiene. I progressi nella giocabilità sono stati il risultato di grossi investimenti nel design da parte delle case di software. Tratteremo dapprima la grafica e poi ci occuperemo delle idee che stanno dietro gli schermi del più sofisticato divertimento elettronico.

La principale spinta al rinnovamento sta avvenendo sui due fronti del 2D e del 3D, sebbene la differenza fra i due si distingua sempre meno. Discuteremo separatamente di queste "spinte": il 3D in relazione alla vasta gamma di opzioni sviluppate, dato che ci sono coinvolte molte case; per il 2D faremo invece riferimento agli sforzi di una casa che rappresenti tutte le altre, la Psygnosis.

4D SPAZIO-TEMPO

Con l'avvento della dimensione 'tempo', che per il giocatore significa velocità, si migliora il realismo dei giochi. Quindi il termine 3D andrebbe propriamente cambiato in 4D. Fino all'arrivo di *Sentinel*, *Zarch/Virus* e dei giochi Freescape, la quasi totalità dei 3D era limitata alla vi-sualizzazione a filo di ferro, per rendere minore il carico di lavoro di un processore già fin troppo "sfruttato". Le eccezioni - *Flight Simulator II*, per esempio - sfruttavano in modo talmente intensivo il processore al punto che lo schermo, per essere aggiornato in tempo reale, appariva come composto da una serie di immagini fisse invece che da un'animazione.

Usando i potenti processori della famiglia 68000 o i RISC delle macchine più moderne è possibile ottenere animazione fluida in tempo reale in 3D, ma in attesa che fossero sviluppate le tecniche di programmazione appropriate sono state usate alcune strategie per realizzare giochi che fossero sia giocabili che visivamente innovativi. Due tecniche in particolare consentono di aggirare il problema tempo/velocità: stare nello spazio o SFRUTTARE i limiti.

La Maelstrom, con *Whirligig*, ha prodotto un eccellente esempio della prima tecnica.

A bocca aperta. I disegnatori della Psygnosis controllano l'animazione di una faccia - un effetto molto difficile da realizzare bene.

Bang! Al lavoro sull'animazione dell'azione di sparo.

Nello spazio c'è poco o niente sfondo da aggiornare. *Elite*, che girava sul limitato computer BBC, mostrò come si poteva ottenere una animazione fluida in 3D in assenza di sfondo. Estendendo l'idea alle macchine 68000, in *Whirligig* si è ottenuto uno straordinario grado di realismo per gli oggetti solidi, comprendendo anche vere sorgenti di luce e le relative ombre. Per aumentare la velocità *Whirligig* opera con una forma molto limitata di 3D. Gli oggetti sono solidi e si muovono sul loro centro di gravità, ma lo spazio, il piano xy dello schermo, è bidimensionale. In pratica gli oggetti solidi non cambiano la loro distanza dall'osservatore.

Sarebbe interessante vedere come sarebbe *Whirligig* sui più lenti computer a 8-bit, probabilmente avrebbe un aggiornamento più lento e meno dettagli. Del resto, come hanno dimostrato alla Incentive con i giochi Freescape, è possibile fare in modo che l'aggiornamento a scatti dello schermo sia una caratteristica invece che un difetto. E' anche vero che molti di noi si sono visualmente acclimatati alle animazioni a scatti grazie alla moda ormai diffusa nella produzione pubblicitaria e di video clip. Questo stile quasi da balbuziente era già di per sé stesso un compromesso dovuto in parte alle "basse frequenze di cattura del fotogramma" dei sistemi economici di trattamento digitale. Allo stesso modo quello la visualizzazione a scatti di *Flight Simulator II*, che risulta fastidiosa, sembra invece essere accettabile sugli schermi di visione della sonda di *Driller* o della *Sentinel* della Firebird.

Con l'uscita di *Interceptor* della Electronic Arts, *Carrier Command* della Rainbird e *Virus* della Firebird è finalmente arrivata una nuova generazione di giochi in 3D. Questo tipo di 3D solido può essere ottenuto solo attraverso tecniche di programmazione sofisticate che richiedono molto tempo per essere sviluppate e che possono lavorare efficacemente solo su macchine 16/32 bit. Ciò consente di ottenere una animazione fluida di oggetti multipli e complessi con dettagliati sfondi solidi. Questi programmi sembrano portare fino al limite l'hardware disponibile - ma d'altronde i limiti sono fatti apposta per essere superati!

DA MANIC A OBLITERATOR

Sull'altra sponda, nel mondo del 2D, le parole chiave sono state "progresso continuo". Fin dai primi giochi di piattaforme alla *Manic Miner*, l'esplorazione ha assunto un'apparenza sempre più sofisticata, con fondali a scorrimento fluido più dettagliati e meglio disegnati, labirinti in 3D, sprite più grandi e meglio animati e una migliore azione di gioco. All'avanguardia, in questo progressivo sviluppo su macchine 16 bit, è lo stile unico della Psygnosis.

Come quasi tutte le cose migliori della vita,

i giochi della Psygnosis crescono organicamente. A partire dall'idea iniziale di un membro del gruppo, un artista grafico lavora su una serie di bozzetti. Tutti gli artisti del gruppo lavorano direttamente con sistemi di disegno "paint" (di solito il Deluxe Paint II per Amiga) e sperimentano costantemente tecniche che possono anche non essere mai applicate ad alcun gioco. Talvolta solo un quinto della grafica prodotta per un gioco viene poi effettivamente usata.

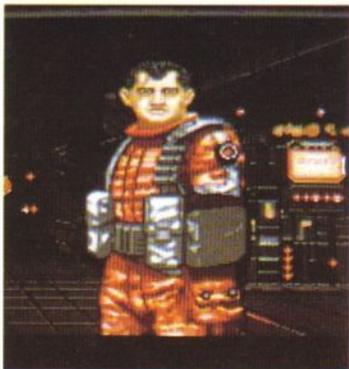
I risultati di questa sperimentazione vengono proposti al resto del gruppo e insieme vengono discusse le modifiche. I programmatori possono suggerire come risparmiare spazio di memoria o come rendere il gioco più veloce, mentre gli altri artisti possono suggerire nuove tecniche di visualizzazione. In questo modo il gioco cresce intuitivamente. I risultati di questo processo di sviluppo di un' immagine, cioè lo schermo di apertura di *Obliterator*, sono mostrati qui a lato. E' ovvio che c'è voluto molto lavoro e lo schermo è stato più volte ridisegnato. Sono stati fatti tentativi di disegnare un gioco da zero, ma il risultato era di qualità inferiore.

Dal punto di vista grafico, un gioco è costituito da tre parti tra di loro interconnesse: lo schermo d'apertura completo di oggetti animati, lo sfondo di fronte al quale avviene l'azione e gli oggetti animati/in movimento o sprite. Gli schermi d'apertura come quello di *Obliterator* sono sovente realizzati come immagini complete, con le parti animate disegnate separatamente a formare una sequenza da 10 a 50 singoli quadri.

Gli sfondi vengono disegnati sotto forma di "scatole di montaggio". Si disegnano inizialmente da 10 a 15 pezzi - gradini, rocce, archi, blocchi sbozzati, ecc. - ognuno formato da un reticolo di 10 x 30 pixel. Questi elementi vengono assemblati in schermate più grandi che possono essere fatte scorrere durante il gioco. Ogni elemento viene salvato individualmente e ogniqualvolta viene usato viene salvata la sua posizione centrale espressa in coordinate nel piano cartesiano. Se vi è necessità di una

Collezione di bit. Ogni unità è prodotta separatamente e può essere salvata per un suo uso futuro.

nuova forma, questa viene aggiunta alla "scatola di montaggio". Vengono assemblate enormi biblioteche di questi pezzi per poterli riutilizzare in combinazioni differenti o con diverse tavolozze di colore. Tutti gli artisti sono invitati a pensare in modo tecnico e i file che passano ai programmatori includono i dati necessari per essere inclusi nel gioco.

Gli oggetti/sprite sono anch'essi realizzati per parti. Nel loro ultimo gioco alcuni oggetti che si avvicinano o si allontanano da voi (si espandono o contraggono) sono composti da 27 sezioni e consentono di produrre un'animazione molto fluida. Altri oggetti, come gli sfondi, possono essere composti di parti riciclate di altre creature o anche di altri giochi.

Ci siamo quasi. Tempo di chiamare i disegnatori di fondali.

In senso più generale il sistema usato dalla Psygnosis è simile a quello usato da altri produttori di giochi. Lo "stile" dei giochi Psygnosis dipende semplicemente dall'abilità degli artisti coinvolti. L'entusiasmo degli artisti nella sperimentazione di Deluxe Paint e di altri pacchetti grafici è quello che dà ai loro giochi quel margine di vantaggio dal punto di vista visivo. Parallelamente a tutto ciò, i programmatori cercano costantemente di rinnovarsi e di esplorare le poco sondate risorse dell'Amiga e dell'ST. Ciò consente scenari a scorrimento di maggior complessità e fluidità nonché oggetti più grandi e meglio animati. Gli ingegneri di sviluppo della Psygnosis stanno esplorando regioni dell'Amiga che nessuno ancora ha sondato e promettono cose meravigliose.

Ecco la schermata finale.

GRASSI BIT

Disegnare la parte grafica di un gioco - ad esempio uno sprite - richiede molto di più della semplice abilità nel disegno. Per sviluppare le vostre capacità avete bisogno di un buon pacchetto grafico con opzione di zoom (talvolta chiamata "fatbits" dal programma MacDraw in cui fu impiegata per la prima volta). Ecco altre cose da non dimenticare:

- **memoria.** La grafica è spesso ingorda quando si tratta di ingoiarsi il prezioso spazio di RAM. Questa ingordigia può essere particolarmente critico allorché si lavora con figure animate dove è necessario immagazzinare molti quadri. Dovete sapere quanto spazio il programmatore ha riservato alla grafica e se occorre o meno che questa venga compressa. Alcuni metodi di compressione funzionano meglio con certi tipi di immagini o di schermate, piuttosto che con altri, quindi assicuratevi di sapere quello che si aspettano da voi.
- **dimensioni della schermata.** Il rapporto d'aspetto è un punto ovvio ma a volte trascurato dai principianti. Se, ad esempio, sviluppate il vostro lavoro grafico su un Amiga o poi lo volete portare su un altra macchina dovete sapere che il rapporto tra la risoluzione verticale e quella orizzontale della nuova macchina o macchina target può essere differente dalla prima. I cerchi devono rimanere rotondi e non assomigliare a delle uova.
- **luminanza.** Potete fare degli schizzi su carta ma potrebbe essere fuorviante. La visualizzazione dei pixel appare molto differente sullo schermo. L'occhio fa degli strani scherzi con la giustapposizione dei colori e la loro luminosità relativa. In questo caso la pratica serve molto, poiché scoprirete che aggiungere piccoli tocchi di colore quando state lavorando in ingrandimento ha spesso risultati inattesi sull'immagine a grandezza normale. Lo stesso vale per la tecnica di disegno: non sempre quello che appare bello quando è ingrandito lo è anche a grandezza normale. Ingrandite delle immagini convenzionali con il vostro pacchetto grafico e osservate come sono costruite in termini di colori e di pixel.

LAMBSHEAD E PATERSON

Cosa succede quando due giocatori pazzi si mettono insieme e iniziano a sognare? Fanno una fortuna, ecco cosa fanno. O no?. Credete di poter fare altrettanto? Scopritelo mentre noi vi mostriamo i segreti del fantastico duo...

I giochi di ruolo e i soldatini di piombo sono stati la scintilla. Gordon Paterson sviluppava scenari RPG per i suoi amici e John Lambshead si batteva per la supremazia mondiale giocando a wargames. Poi l'incontro: e le loro vite sono cambiate per sempre.

"Vedi, i libri con gli scenari di gioco", spiega Paterson " non mi facevano capire come avrei dovuto GIOCARLI, quindi partii da zero, creando dei miei scenari." Lambshead, che aveva appena finito di lavorare come redattore in una vecchia rivista inglese di giochi, condivideva le frustrazioni di Paterson.

Dunque, cosa fanno oggi i due? "Progettiamo giochi" è la risposta. Ed ecco come...

L'IDEA.

Ci sono tre aree, dicono i due, in cui cercare il soggetto, in cui attingere idee:

- i soggetti di libri e di film. Fourth Protocol è un' esempio ovvio.
- altri soggetti sotto copyright come giochi e/o giochi da tavolo.
- una propria idea originale.

Sebbene ognuno di questi soggetti richieda un approccio differente, ci sono alcune regole da ricordarsi. Primo: "Cerchiamo sempre un buco nel mercato. L'importanza di questo punto è fondamentale. Ci chiediamo cosa il mercato stia facendo in quel momento e, soprattutto, cosa tralascia. Non conta quanto il gioco sia brillante, conta produrre un gioco richiesto dal mercato".

Secondo, "Siate originali. La progettazione è ancora vista dalle case di software come un costo aggiuntivo, per cui dovete dare qualcosa in cambio per il denaro che spendono nella realizzazione: cioè l'originalità."

Infine la storia: "Tutti i prodotti migliori hanno una storia di qualità. Se non ne tenete conto lo fate a vostro rischio e pericolo. Per quanto brillanti possano essere le vostre idee di gioco dovete trovare l'elemento forte della storia (ad esempio, un intreccio suggestivo) affinchè le idee cadano su un terreno fertile.

COME VENDERE LE PROPRIE IDEE

Non dovete trascurare l'aspetto commerciale. Il lavoro di Lambshead e Paterson è in mano dell'agenzia Marjacq che gestisce economicamente anche gente come David Braben. "Il lato commerciale di tutta la faccenda è in mano loro" dice Paterson, "se volete passare il vostro tempo a fare le contrattazioni non potrete concentrarvi a progettare giochi. Crea molta sicurezza il sapere che qualcuno si occupa di

John Lambshead e Gordon Paterson. Il gentiluomo in mezzo non è un loro parente.

questo aspetto - e ciò è particolarmente importante nell'industria dei computer giochi."

Come sempre, si devono esprimere le proprie idee in modo chiaro e professionale. C'è comunque un accordo con la Marjacq che se un'idea è buona, possono anche tentare di proporla ad una casa di software sulla base di una presentazione appena abbozzata.

SVILUPPO DEL PROGETTO

Lambshead e Paterson sono designer vecchio stile. Il loro retroterra nel settore dei giochi da tavolo significa che affrontano la fase di progettazione in modo metodico e implacabile. Il loro primo obiettivo consiste nell'immergersi nel soggetto leggendo libri, guardando pogrammi televisivi e, nel caso di un film, leggendo la sceneggiatura. Iniziano a progettare solo quando si sentono di avere in mano il soggetto.

"Ciò significa tirar fuori quello che noi chiamiamo "giz" (si potrebbe tradurre succo, n.d.r.) di un libro" dice Paterson. "È un termine che viene dal "birdwatching" e fu anche usato durante la guerra dai cannonieri che dovevano riconoscere le differenti sagome di aerei. Tirar fuori il giz dell'idea è la parte più vitale del processo."

Estratto il succo, una grossa parte del lavoro successivo è impiegato nel creare gli intrecci della trama. A meno che non lavoriate su un'idea originale avrete a che fare con un intreccio prefissato dall'autore del libro e/o del film. Questo non basta: i computer giochi hanno bisaogno di qualcosa in più, per cui dovete sviluppare la logica del gioco da zero.

Prima di arrivare a questo stadio finale di creazione di intreccio e logica, dovete creare la struttura del gioco ovvero un sistema che permetta al giocatore di interagire col vostro progetto - cioè l'interfaccia utente. In questo caso Lambshead e Paterson prendono un sacco di idee dai potenti computer per ufficio con cui gestiscono il loro lavoro. Hanno però un commento da fare: in particolare non amano i parser. "È passata molta acqua sotto i ponti dai tempi di The Hobbit e del suo sistema a parser", racconta Lambshead. Loro preferiscono i sistemi con icone senza ombra di dubbio.

Di una cosa sono certi: bisogna che appaia bello. " Nel software per ufficio può funzionare anche qualcosa che non ha un bell'aspetto, ma in un gioco ciò è fatale" puntualizza Lambshead. Per dirla in poche parole, la loro idea della interfaccia utente potrebbe riassumersi nel motto " facile da usare, flessibile e attraente". Sembra semplice, no?

Il progetto spesso subisce dei cambiamenti nella fase di codifica. Sopra c'è il progetto originale di Lambshead e Paterson per l'interfaccia utente di Fourth Protocol e sotto potete osservare come l'hanno sviluppato alla Electric Pencil Company. "Bisogna ricordare che è anche un loro prodotto" dice Paterson parlando dei programmatori, "non si può avere un buon prodotto se i programmatori lavorano semplicemente seguendo una formula."

COME METTERE TUTTO ASSIEME

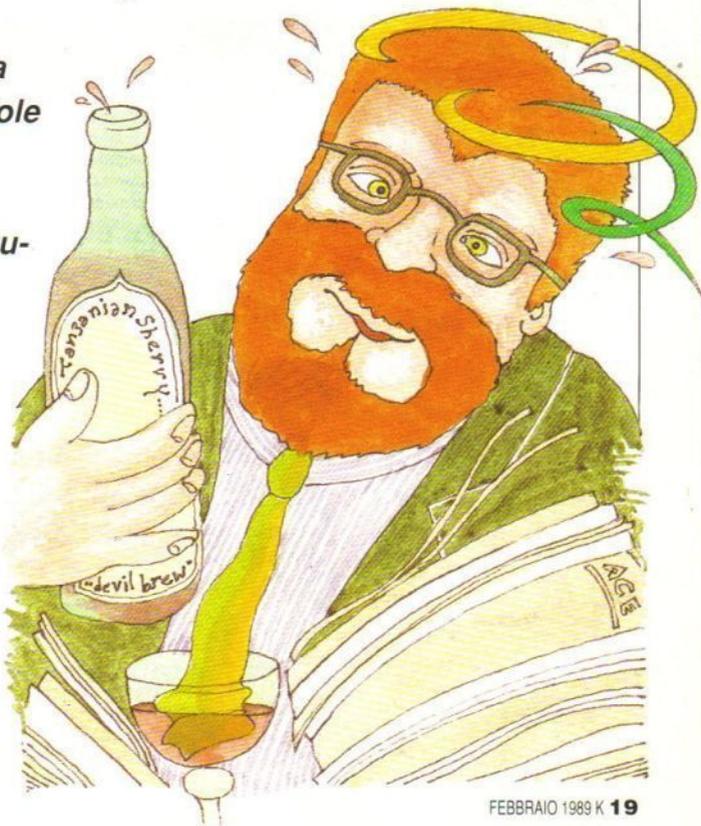
Una volta che il progetto è completo passa ai programmatori che in questo caso sono quelli della EPC (l'Electric Pencil Company), quelli di Fourth Protocol e di Zoids. "Per progettare un gioco non occorre avere esperienza di programmazione", dice Lambshead " ma occorre essere consapevoli delle caratteristiche tecniche della macchina su cui state lavorando. Sono capaci tutti di progettare giochi favolosi ma tecnicamente irrealizzabili".

Quest'ultimo punto può diventare critico quando si progetta un gioco per diversi formati. Ovviamente non puoi progettare un gioco per IBM e poi sperare che giri anche su uno Spectrum" dice Paterson "ma una cosa meno ovvia è che devi essere anche al corrente dei differenti standard grafici all'interno di una stessa serie di macchine (ad es. le schede video CGA EGA e Hercules per i computer IBM). Secondo Lambshead: "Bisogna avere una alfabetizzazione informatica anche se non è necessario essere un maghetto dell'assembler". Lambshead e Paterson sono la prova vivente che la progettazione di giochi può essere almeno un'attività part-time Intanto aspettiamoci di vedere i loro prossimi lavori, ovvero Carlos the Jackal per l'Activision e Cosmic Wilderness Warrior Part IV...

anto per cominciare, il Direttore era perso. Non c'è alcun dubbio su questo. Non perso per strada, voglio dire, ma ubriaco perso.
"Non mi vesto in maschera, né posso permettermi di dare troppa confidenza ai redattori," aveva detto a quegli straccioni della redazione quando l'avevano invitato a partecipare alla festa di Carnevale. Scrocconi! Dopo avrebbero chiesto un premio produzione, altro che...

Eppure eccolo lì, ubriaco come una spugna per merito di una bottiglia di sherry tanzaniano regalatagli dal suo disperato stampatore. Strizzando gli occhi, il Direttore esaminò la sua stanza gelida. Sul tavolo c'era il suo vecchio computer Neanderthal 3 (3K di memoria e pannello solare sul tetto) e i due unici pacchetti di software che aveva mai comprato in vita sua: Precius Plus, che dimezzava automaticamente il numero di parole in qualunque pezzo scritto da un collaboratore e faceva risparmiare delle fortune di borderò; e "Zeri e Ics", una versione elettronica di filetto, un gioco della Jung and Fulisch che per una qualche ragione aveva comprato ad una vendita di seconda mano per sole 1000 lire.

"Giochi..." urlò il Direttore. "Computer giochi? Bella fregatura...!" Si domandò se poteva farci qualcosa vendendolo.

Questi pensieri furono interrotti da un rumore sordo, poi da un rantolo, e finalmente da uno sferragliamento come di catene strascicate sul pavimento. Dannazione! Doveva aver lasciato acceso il disk drive un'altra volta. Ma appena attraversò la porta gli prese un colpo...

Riccardo Albini," esclamò il Direttore, restando senza fiato. "Cosa vuoi da me? Ho vistato quella nota spese del 1978 l'anno scorso. Devono averla persa all'ufficio amministrazione..." Ma l'ombra non disse una parola. Invece, si sedette alla tastiera e digitò metodicamente il seguente testo...

IL FANTASMA DEL PASSATO

utto successe un giorno del 1982 davanti alla vetrina di un negozio del centro di Milano, mentre mi grattavo la testa. All'interno, c'era una fila di computer accesi, tutti collegati a schermi TV e tutti intenti a far girare dei demo di videogiochi. C'era un Sinclair ZX81, un Commodore Vic-20, una elegante scatoletta chiamata Texas Instruments TI-99/4A, un computer Sega SC-3000 e un Atari 400 con la sua tastiera a forma di cassa. Li volevo tutti. Non me ne potevo permettere neanche uno.

Una rivista dedicata alle recensioni di giochi e in generale a scrivere fesserie su questi congegni elettronici avrebbe certamente bisogno di averli tutti, pensai. E uno schermo TV per ciascuno. Tutti allineati su un tavolo lungo e ben illuminato, mentre dei recensori esperti ed imparziali passano da una macchina all'altra, aprendo infiniti scatoloni di software gratuito, provando joystick e periferiche di tutti i tipi e, in generale, spassandosela alla grande.

E nel tempo libero, uno poteva anche far uscire la rivista e magari coronare l'intera esperienza portandosi a casa uno stipendio.

Primo passo, controllare la concorrenza. Qualcun'altro ha avuto la stessa idea?

Al tempo non c'era neanche una rivista dedicata esclusivamente ai videogiochi. Ottimo.

Insieme a Benedetta Torrani e Stefano Guadagni proponemmo l'idea alla più importante casa editrice di riviste informatiche. Erano i primi di novembre. Accettarono immediatamente. Tanto immediatamente che fummo costretti a fare il primo numero in quindici giorni per farlo uscire prima di Natale.

Nacque Videogiochi.

Qualche mese dopo spuntarono altre due riviste di giochi e tutte le altre testate di computer dedicarono una rubrica ai videogiochi

Vi ricordate della Corsa all'oro? Vi ricordate dei giorni in cui chiunque cercava di cavar soldi dal nuovo Klondike. In quei giorni, i programmatori inglesi e americani producevano a spron battuto programmi per lo Spectrum,l'Apple, il Vic, l'Atari, l'Oric (vi ricordate dell'Oric-1?) e altri computer, facendosi fotografare alla guida di una Ferrari mentre i giornali scrivevano articoli ironici sui soldi che i giovani programmatori riuscivano a guadagnare.

Fu presto evidente che la pletora di macchine diverse era più un guaio che il lusso che avevo immaginato. Eravamo sommersi da computer e TV, con joystick che pendevano da gomitoli di cavi intrecciati, tastiere piene di cenere, TV che non si accendevano, interfacce che non si interfacciavano, connettori che non connettevano, commutatori che non commutavano e, dappertutto, scatole di cassette, alcune vuote, alcune contenenti nastri con etichette adesive anonime e foglietti di istruzioni scritte a mano. Eh sì, cari miei, quelli erano i giorni dei Grandi Listati.

Listati di Giochi in BASIC! Alcuni di voi che si ricordano del Boom possono aver notato che la tendenza delle riviste di giochi di allora di riempire pagine e pagine con listati di programmi è diminuita bruscamente negli ultimi anni. Questo non perché i lettori sono stufi. Ma perché le riviste sono stufe. A mio parere, non c'è mai stato un incubo peggiore, dal punto di vista editoriale, che esaminare le dozzine di cassette (non c'erano i dischi allora) che arrivavano via posta, cercare di caricarle (non caricavano mai), farle girare (come era possibile se non caricavano?), valutarle (difficile quando non riesci a farle girare) e - la cosa peggiore di tutte - ripulirle dai bug. Non c'era niente che assomigliasse ad una stampante standard allora: dovevi avere una stampante compatibile per ciascuno dei tuoi computer (noi ne avevamo sei, e questa cosa delle stampanti non fu mai risolta), e anche dopo tutto ciò metà delle volte c'era qualcosa che non andava lo stesso. Infine, avremmo dovuto rispedire la cassetta indietro all'autore, ma credo che questo compito avesse priorità zero e uno di questi giorni un povero netturbino -pardon, operatore ambientale - aprirà un grosso armadio abbandonato e verrà sommerso da una montagna di cassette anonime.

Alcuni dei computer che usavamo sono ancora in giro oggigiorno. Il Vincitore Assoluto è lo Spectrum. Fu il nostro primo amore, anche nella versione da 48 K con tasti di gomma. Il Vic scomparve presto, ma fu sostituito dal più formidabile Commodore 64, il nostro secondo amore, anch'esso ancora in circolazione. L'Atari 400/800, tecnicamente il migliore di tutti, divenne la serie XL, che poi annegò nella vendita dalla Warners a Jack Tramiel. Anche il BBC scomparve presto - noi ne avevamo uno che, come tutti gli altri, ci fu dato in visione dalla casa distributrice - anche se era di gran lunga il più "professionale" di tutti. Ci scrivevamo alcuni testi, usando WordWise 1.0 e una stampante Epson. Ci giungevano in continuazione da oltre Manica voci su un computer di nome Enterprise. Lo Sharp MZ-700 fu seguito dal più potente e professionale MZ-821 per poi svanire entrambi nel nulla, lo stesso

posto dove finì il Sega SC-3000. L'Enterprise non era ancora uscito, ma venimmo a sapere che ora si chiamava Elan.

Poi c'era il software. Roba eccellente come il primo Elite per il BBC, i giochi di Chris Crawford (come l'inimitabile Eastern Front) per l'Atari e una montagna di software per il C64 e lo Spectrum, con il primo in vantaggio per qualità globale e il secondo per volume e inventività. Questo è la cosa più bella da fare in una rivista di videogiochi - oggi come allora è sempre divertente andare nella Stanza delle Recensioni per passare un'ora o due con qualche nuova mega esperienza e pretendere che si sta lavorando.

Videogiochi fu un gran successo fintanto che esisterono soltanto le console gioco, ovvero le mitiche Atari VCS e Mattel Intellivision. Poi con l'avvento degli home computer e il declino delle console, cominciò anche il nostro declino. I giochi per computer erano facilmente piratabili e le società che prima distribuivano le cartucce per videogiochi (che non erano copiabili, o meglio lo erano con notevoli complicazioni) si tirarono fuori ad una una, privandoci dell'indispensabile supporto della pubblicità. Nessuno voleva investire soldi in un mercato selvaggio, incontrollabile, dove i pirati - e quindi i potenziali clienti - avevano i giochi addirittura prima del distributore ufficiale, ad un costo assolutamente ridicolo. Poi il Natale del 1984 non si rivelò eccezionale dal punto di vista del mercato e ciò lasciò i segni per tutto l'85, Natale compreso, e fu lampante che le vacche grasse erano ormai diventate magre.

La pletora di riviste su cassetta con sette-otto giochi a 8.000 lire resero in un certo senso superflua una rivista di recensioni di giochi. A chi fregava di sapere se un gioco era bello o brutto se tanto lo pagava 1000 lire? I costi del giornale intanto erano sempre gli stessi, ma i lettori calavano. Parte della colpa fu anche mia. Quello che avevo sempre voluto (e in parte credo eravamo riusciti a fare) era una rivista che comprendesse tutto il divertimento elettronico, non solo i videogiochi, e che fosse la migliore, la più bella del settore. Ma una rivista del genere costava: tutte le pagine in quadricromia, foto di schermi a profusione, ecc. Ridurre i costi voleva dire molte pagine in bianco e nero e poche foto a colori; meno viaggi ai vari CES e PCW Show, quindi meno informazioni di prima mano, ecc. Questo però sarebbe subito saltato all'occhio degli attenti lettori di Videogiochi e sarebbe stato difficile riuscire a giustificare lo stesso prezzo per una rivista meno colorata, meno informata, meno attuale.

Forse riducendo le pagine e inserendo i tremendi Listati dei Giochi - costavano poco e riempivano il giornale - che avevamo tolto dalla rivista dopo la nascita di HC-Home Computer, si sarebbe potuto andare avanti ancora un po', ma quanto? Io ero contrario a "impoverire" il giornale e poi non volevo rimettere i listati perché erano un incubo ed ero convinto che i lettori che stavano a batterseli non erano poi così tanti, e mi opposi a qualunque modifica in negativo. Ma, come sempre, vinse l'Editore e si cominciò prima col ridurre il numero di pagine (ma i listati non riapparvero), poi col ridurre le foto e quindi i costi della fotolito finché un bel (brutto direi) giorno l'editore mi comunicò che aveva deciso di chiudere la rivista.

Con la rivista si chiudeva anche, almeno per noi, un'era: l'era pionieristica dei videogiochi. Ma se ne stava aprendo un'altra

"Cribbio", biascicò il Direttore apopletticamente, "Maledetta Activision...". Ma mentre parlò lo spirito svanì, per essere sostituito da un'apparizione ancora più spettrale. L'apparizione vacillava come se avesse ingerito troppi antibiotici. Dalla tasca pendevano stringhe di liquirizia chiaramente appiccicose.

"Mio Dio", balbettò il Direttore, "Alberto Rossetti! Ma te l'ho detto sei mesi fa, l'assegno è stato spedito. Come espresso - almeno credo che 350 lire sia ancora la tariffa degli espressi. Scommetto che qualcuno all'ufficio amministrazione fa il furbo..."

Ma ancora una volta, prima di poter pensare di snocciolare la sua famosa scusa "Lo farò annullare e lunedì ti faccio inviare un vaglia postale", l'eterea apparizione si sedette davanti al monitor illuminato e cominciò a scrivere...

IL FANTASMA DEL PRESENTE

nche a voi sembra che l'intero mondo dei computer giochi ultimamente sia un po' noioso, poco eccitante? Avete anche voi nostalgia di quei tempi in cui una pubblicità patinata a colori era un'idea originale, in cui diverse società costruivano i loro computer senza preoccuparsi di quelli già esistenti, e tutti trattenevano il fiato per l'imminente titolo della Ultimate? Mi sa che soffrite della terribile depressione da computer, una malattia terribilmente diffusa in questi giorni.

Vedete, è diventato tutto così prevedibile. Se doveste indovinare quali giochi avranno successo a Natale, o quali computer saranno nei negozi il prossimo Natale, potreste probabilmente indovinare abbastanza facilmente senza essere un addetto ai lavori. Non è tanto che le cose vengono annunciate e pubblicizzate con molto anticipo: nel mondo dei computer è andata sempre così. No, quello che è diverso è che i giochi escono più o meno quando previsto, sono come ci si aspetta dalla pubblicità e corrispondono abbastanza alle anteprime dei giornali.

Parliamo di affari qui. Quella che è cominciata come una storia assurda e amatoriale, gestita dalle stanze dei programmatori, si è trasformata in un'industria seria. Gli uomini d'affari non producono home computer senza speranza con chip sconosciuti e ROM piene di bug. Gli uomini d'affari non pubblicizzano per mesi giochi di imminente uscita e poi li cancellano. Gli uomini d'affari sanno che non c'è profitto in questo genere di cose: dopo tutto, hanno anni di errori di altra gente da cui imparare.

È veramente un segno che la corsa all'oro nel mondo dei computer è finita. Nel 1982 il mondo degli home computer era la cosa più calda negli ambienti finanziari americani ed inglesi e gli investimenti in aziende del settore erano ricercatissimi. I disastrosi Natali del 1984 e 1985 distrussero il sogno e neanche l'arrivo in massa dell'MSX servì a cambiare la situazione. Il cosiddetto "standard unico" non raggiunse mai i livelli di vendita sperati. La depressione che seguì fu tanto pessimista quanto il boom era stato ottimista. I profeti di sventura predissero la fine dell'industria degli home computer.

Non c'è bisogno di dire che questi profeti avevano letto male i segni. I numerosi fallimenti dell'epoca furono un'indicazione non che la gente era stanca degli home computer, ma che molti vendevano la macchina sbagliata al prezzo sbagliato. Come dimostrò chiaramente l'ascesa del Commodore 64 in Italia o dell'Amstrad in Inghilterra, c'erano ancora un mucchio di volenterosi acquirenti se l'offerta era buona. Il Commodore 64 o l'Amstrad CPC erano un buon affare (e lo sono tutt'ora), l'Acorn Electron, ad esempio, non lo era, e quella era l'unica differenza che contava.

Forse, questa semplice verità fu più difficile da affrontare che le visioni apocalittiche di un collasso dell'industria degli home computer: almeno quello sarebbe stato un evento eccitante ed eroico, invece che semplice senso degli affari.

MAI COME OGGI

Come può essere una brutta cosa che l'industria dei computer giochi sia maturata? Nessuno dovrebbe deprimersi se delle persone entusiaste ma prive di senso pratico e dei praticoni del software escono di scena. I programmatori guadagnano decentemente, le case di software puntano alla giocabilità: certamente questo genere di cose va bene.

E quello, forse, è il problema: quasi per definizione le buone notizie sono noiose. I computer e i computer giochi potranno anche essere più entusiasmanti di quanto erano una volta, ma dietro le quinte regna la noia. Che cosa è successo all'immaginazione da "scienziato pazzo" di Clive Sinclair? Alan Sugar avrà anche molto più successo di Clive Sinclair, ma non è così simpatico.

SCIENZIATI PAZZI

Più le cose cambiano, gente, più sono sempre uguali. Gli amanti delle cose strane e meravigliose avranno nostalgia dei tempi lontani del Sinclair QL, ma anche a questa estremità della decade ci sono in circolazione parecchi animali esotici. Non aspettatevi che sia Clive Sinclair a produrli - è troppo occupato a sfornare computer portatili per businessmen - piuttosto volgete lo sguardo alla nuova generazione di simpatici scienziati pazzi.

Da una parte c'è la Miles Gordon Technology, una società inglese che dovrebbe lanciare in aprile o maggio un nuovo computer ad 8-bit che si chiama SAM. Basato sul poco usato microprocessore Z80B, il SAM può essere descritto come uno Spectrum per gli anni '90. Ha un Basic molto migliore di qualunque dei Basic delle macchine ZX di Clive Sinclair, molta più memoria (ben 256K di RAM), una resa grafica sostanzialmente migliore (ha 4 modi grafici con vari colori e pixel di risoluzione e una funzione HAM, Hold and Modifiy, come l'Amiga per visualizzare su schermo tutti i 64 colori) e sette canali audio (un canale mono per la compatibilità Spectrum e sei canali stereo). Purtroppo la compatibilità Spectrum della macchina, nel 1988, non è necessariamente un punto a favore.

Si potrebbe dire lo stesso del nuovo Sinclair Professional PC200 (che però sembra non destinato ad arrivare in Italia), la cui grafica a quattro colori CGA sembra un passo indietro rispetto all'Amstrad CPC del 1984. Cose come questa ti fanno guadagnare i premi Fido una volta che le acque si sono calmate.

Non dimentichiamoci poi dell'Archimedes della Acorn. É rimarchevole che una macchina così moderna sia in molti modi una ventata di passato. Come il vecchio BBC ad 8-bit è perfetta, una bella macchina con una potenza impressionante per i suoi tempi e un sostegno ufficiale ad alto livello. Ma come il BBC è troppo cara per il mercato da casa e troppo potente per quello che è necessario al mercato educativo. É stato detto, abbastanza efficacemente, che usare un Archimedes in classe è come andare a far la spesa in Ferrari, ma questo non è il punto: come ha osservato un altro commentatore, "Chiamare un computer 'educativo' significa non sapere a che cosa serve veramente".

SU, GASIAMOCI!

Okay, la Ultimate non uscirà con un nuovo titolo che farà tremare il mondo, ma c'è ancora un mucchio di persone creative che vale la pena tenere d'occhio. Per quanto siate stanchi di sentir parlare di tecnica, non potete non restare impressionati dall'abilità tecnica, dall'originalità e dalla giocabilità accuratamente levigata che costoro sono in grado di produrre.

Prendete l'Incentive, ad esempio, la gente che ha prodotto Driller e Darkside. Il loro incredibile sistema Freescape è di nuovo in circolazione sotto forma di un nuovo gioco, Total Eclipse. Provate ad immaginare cosa avrebbero potuto proporre se l'avessero disegnato per ST e Amiga fin dall'inizio!

Naturalmente, abbiamo visto cosa succede quando John Phillips lavora su una macchina a 16-bit: Eliminator, ecco cosa. Qui a Kappa non valu-

http://speccy.altervista.org/

tiamo questo intelligente gioco di guida/sparatutto tanto quanto consideriamo il precedente gioco di Phillips, Nebulus, ma questo è poco sorprendente. Nebulus è un K-gioco e lo sarebbero stati anche Eliminator e il suo primo gioco, Impossaball, se Kappa fosse esistita quando uscirono. Con un tale curriculum , il suo prossimo gioco deve essere per forza qualcosa che vale la pena aspettare.

Lo stesso dicasi per David Braben. Questo soprattutto perché Braben è all'avanguardia della tecnologia nella grafica in 3D solido, come mostra il suo bellissimo sparatutto Virus, ma soprattutto perché sta lavorando ad Elite II. Se l'originale Elite fa ancora parlare così bene di sè dopo tutti questi anni, il seguito dovrebbe essere qualcosa di veramente rimarchevole.

Ci sono molti altri vecchi volponi in grado di produrre cose buone. Vengono immediatamente in mente l'impressionante Carrier Command della Realtime e ATF della Digital Integration: con F-16 Combat Pilot all'orizzonte sono chiaramente un gruppo da tenere sotto controllo. E infine Geoff Crammond, i cui Revs Plus e The Sentinel sono, a nostro parere due dei più bei giochi mai realizzati.

Lo sherry tanzaniano aveva fatto il suo effetto. Come al solito quando beveva, gli venne un attacco di logorrea. Aveva disperatamente bisogno di parlare con qualcuno. Spalancò la finestra: in strada non c'era nessuno tranne un barbone tutto infreddolito. Il Direttore si sentì stranamente melanconico... e buono. "Ehi tu, è Natale anche per te: vieni a festeggiarlo insieme a me; ho da mangiare e da bere..." "Ma... signore, Natale era più di un mese fa..." "Vieni, ho una storia da raccontarti..." Il barbone non si fece ripetere l'invito, dopotutto il tizio aveva detto che c'era da mangiare e da bere...

Era la notte di Natale. Tiziano Rossi scese lentamente le scale ed entrò nel salotto, dove le ultime braci del caminetto mandavano dei bagliori infuocati sui pacchetti accatastati sotto l'albero. Chiuse, spingendola, la grande porta di quercia, pregando che non cigolasse, poi si avvicinò con passo felpato ai regali.

Con le mani tremanti prese il pacco più grande di tutti, quello che sapeva contenere l'Archimedes. "Computer stato dell'arte". Qualche ora prima, quello stesso giorno, aveva messo a riposo il suo fedele C64 nell'armadio del sottoscala pensando a questo momento. Ed ora, stava strappando un pochettino la carta per vedere le scritte sulla scatola; ma non avrebbe rovinano niente...

Mentre strappava delicatamente la carta da pacco colorata un brivido di freddo percorse la stanza. Le palle sull'albero di Natale tintinnarono leggermente; le braci presero fuoco improvvisamente nel caminetto.

Tiziano si accorse di non essere solo. Si girò lentamente e si trovò davanti il volto cinereo di una figura indistinta.

Tiziano ebbe un sussulto. La persona era vestita di bianco, alle caviglie aveva dei ceppi di...

http://speccy.altervista.org/

...ma erano veramente vecchi alimentatori dello Spectrum? E i capelli erano veramente nastri di cassette?

"Chi sei?" Tiziano riuscì a proferire.

La figura replicò con un tono sepolcrale, "Sono il fantasma dei regali di Natale. Chiamami Adam. Cosa c'è lì dentro?"

"Un A-A-Archimedes..." balbettò Tiziano.

Il fantasma proferì un fioco lamento. "O tempora, o mores."

"Cosa vuol dire?" chiese Tiziano.

"Non lo so", rispose il fantasma. "Non ho mai studiato il latino a scuola".

"Questo è il miglior computer del mondo", disse Tiziano sorridendo.

Il fantasma gemette di nuovo. "Come si sono dimenticati presto".

"Dimenticati di cosa?" disse Tiziano, corrugando un sopracciglio...

"Dell'Aquarius, del QL, dell'Enterprise..."

"Quella di Star Trek?" esclamò tutto eccitato Tiziano.

Il terzo gemito fu ancora più sepolcrale dei due precedenti. Improvvisamente, la porta finestra si spalancò.

"Vieni con me", ordinò lo spirito, porgendo la mano...

IL FANTASMA DEI REGALI DI NATALE

iziano prese il palmo ectoplasmico e si trovò trasportato fuori dal salotto: improvvisamente lui e il fantasma stavano volando nella profonda, frizzante oscurità.

"Che bello", rise Tiziano. "Dove mi stai portando? Al Polo Nord? Nel deserto del Kalahari?

"All'Aston Villa Leisure Center", rispose il fantasma senza emozione.

"All'Aston Villa Leisure Center?" Cos'è? Dov'è?" esclamò Tiziano, non riuscendo a nascondere la sua delusione.

"Vedrai", disse il fantasma. "Vedrai..."

Se qualcuno vi avesse offerto un home computer con risoluzione grafica di 672x512 e una tavolozza di 256 colori, quattro voci stereofoniche su otto ottave, 128K di RAM espandibili, collegamento in rete e un word processor incorporato non vi sareste subito affrettati a comprarlo?

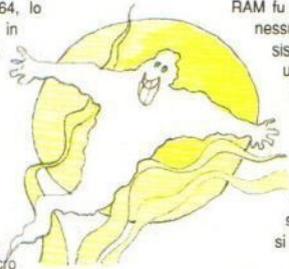
Piuttosto sorprendentemente, quando l'Enterprise apparve sul mercato inglese circa quattro anni fa, furono in pochi a trovarlo sotto l'albero di Natale e in breve la società che lo produceva fu costretta a chiudere baracca e burattini, aggiungendosi a quelle che già avevano fatto la stessa fine.

Un altro degli speranzosi pretendenti alla vittoria nella lotteria degli home computer si perse per strada mentre il C64, lo Spectrum (e l'Amstrad CPC in seguito) furono i biglietti estratti. Come era scritto nel destino, gran parte dei perdenti finirono negli armadi a prendere muffa, ma alcuni sono ancora amati e apprezzati dai loro proprietari, anche se la loro dieta di software è rimasta limitata. Nel novembre dello scorso anno, a Manchester, si è svolto l'Alternative Micro Show, una fiera dedicata esclusivamente ai computer ritirati di produzione. Una fiera animata, come tutti i raduni dei nostalgici, da evangelico furore, che ha dimostrato che c'è vita dopo la morte.

Provate a pensare a tutti i computer annunciati, presentati, usciti e ritirati dalla circolazione. È stato come fare un viaggio nel passato, alla ricerca del computer perduto, in un epoca in cui usciva un nuovo computer ogni quindici giorni o giù di lì. Quando Clive Sinclair produceva lo Spectrum in versioni prima a 16K e poi a 48K, quando il Vic 20 con i suoi massicci çK di RAM fu soppiantato dal C64, quando nessuno sapeva ancora dell'esistenza dell'Amstrad, quando uscivano macchine come l'Einstein, in Inghilterra, o il Sega SC 3000, in Italia.

Oggi che la scelta è semplicemente tra un Amiga o un ST, potrà sembrare strano che qualcuno tirò fuori dei soldi di tasca sua per comprarsi un Einstein o Sega SC 3000.

Non che erano brutte macchine, è stato il marketing a seppellirle. L'Einstein, però, ha ancora dei seguaci, il Sega SC-3000 solo degli orfani.

Gli organizzatori dell'Alternative Micro Show erano infatti lo "user group" dell'Einstein, l'Emsoft. Graham Bettany e Mike Smallman organizzano fiere per l'Einstein ormai da diversi anni, ma

l'affluenza di pubblico era scarsa (ti credo!, n.d.r.). Forse mettersi insieme ad altre minoranze di utenti di computer avrebbe risolto il problema? L'idea sembra aver funzionato, a giudicare dalla partecipazione di pubblico.

L'Einstein in Inghilterra vanta un discreto numero di utenti. David Bell, che dirige la rivista Einstein User, dice di avere un database di 13.500 utenti registrati e, a suo parere, almeno il 50% degli utenti di Einstein non si è ancora degnato di farlo.

L'Einstein, che è CP/M compatibile, sembra adatto specialmente alle persone con inclinazioni tecniche. Al Politecnico di Bristol l'Einstein viene usato per mettere alla prova gli ingegneri informatici. L'insegnante inserisce un guasto nel computer e l'allievo deve trovarlo e ripararlo.

Anche per ricordarvi del Texas Instruments TI-99/4A vi ci vorrà una memoria d'elefante. Questo computer a basso profilo, in nero e argento, si distingueva per la grossa incavatura vicino alla tastiera, che assomigliava nientepopodimeno che al passo carraio di una casetta di campagna, dove venivano alloggiate le cartucce. Il TI-99/4A era un computer potente (per l'epoca) e molto popolare negli Stati Uniti, ma il prezzo di 850 sterline in Gran Bretagna (nel 1981) e di L. 598.000 in Italia (nel 1983) per la versione base a 16K ne limitò severamente le vendite.

Quelli che poterono al tempo permettersi di spendere quella cifra sembrano essere rimasti affezionati alla macchina. Uno dei gruppi di utenti più indaffarati all'Alternative Micro Show era proprio quello dei "novantanoviani" o "99ers", per dirla all'inglese - forse perché in realtà era un computer fenomenale.

Il TI-99/4A - un premio Fido all'esperto di marketing che ne ha deciso il nome - era in effetti un computer a 16-bit (avete letto bene, n.d.r.) basato su un microprocessore 99000. Anche allora erano pochi gli utenti che ne erano a conoscenza.

Secondo il discepolo del TI, Francis Parrish, che abbiamo incontrato alla fiera, il computer è molto affidabile ed ha una buona grafica ed un ottimo sonoro con 28 sprite su schermo e tre canali audio. Peter Walker dell'UK User Group ha dimostrato allo show un robot controllato da joystick che sfrutta la porta del registratore a cassetta e un ottimo sintetizzatore vocale. Ma non c'è da meravigliarsi, visto che gli stessi chip sonori del TI sono tutt'ora usati in molti computer odierni.

Tanto per restare sull'argomento di computer più avanti dei loro tempi, esiste tutt'ora una piccola ma fedele presenza di QLellisti, cioé di utenti di QL. E non solo in Inghilterra: anche in Italia esistono degli incrollabili seguaci del Quantum Leap.

Freddy Vachha (con un nome così fortuna che è inglese!, n.d.r.), della Digital Precision, una società che produce per il QL, ci ha spiegato perché è fallito.

"Ha sofferto a causa di una produzione irregolare ed azzardata e senza un vero piano di produzione." E perché è successo? Perché Clive Sinclair, dopo averlo presentato, rimase ossessionato dal l'idea di produrre qualcosa per i camionisti: qualcosa che potessero puntare a tutta velocità e stritolare come una zanzara." Ve l'eravate dimenticato il C5, vero?, il "triciclo" a motore più ridicolo che sia mai stato prodotto.

Nonostante diversi difetti, il QL era veramente un "quantum leap" (ovvero un balzo in avanti) rispetto alla produzione del tempo. Il suo processore apparteneva alla famiglia dei 68000, proprio come l'Amiga, l'ST e il Macintosh, cosa che gli permetteva di eseguire operazioni in multitasking. Aveva anche un buon linguaggio di programmazione, il che lo rese popolare tra i programmatori. In Inghilterra dovrebbero esserci circa 75.000 QL ancora attivi.

Il QL, dice Vachha, non è proprio morto. Alan Sugar è stato stranamente poco efficiente quando comprò il nome Sinclair, ma la tecnologia del QL continua a riaffacciarsi. In Inghilterra stanno lavorando ad un emulatore MS-Dos che è, dicono, 2 1/2 più veloce dell'emulatore IBM dell'ST.

In Italia, a detta di Guido Masuero, della SPEM di Torino, gli utenti QL sono solo qualche centinaio. La pubblicità è l'anima del commercio e il suo negozio l'abbiamo trovato proprio leggendo un annuncio su un mensile di computer, nel quale appariva ben in grande il logo del QL. Esiste ancora qualche rivista che gli dedica una rubrica e qualche User Group indurito dall'accerchiamento dei computer che vanno per la maggiore. A Vercelli, ad esempio, c'è il Bit Beginner's Club, un gruppo misto con prevalenza QL, che con questo computer gestisce l'archivio degli abbonati di una rivista locale, stampa le etichette degli indiririzzi, ecc. E nel tempo libero hanno anche un'ottantina di giochi con cui divertirsi.

Un altra macchina che non riuscì ad entrare nell'Elite dei "computer dominanti", almeno in Italia, è l'Atari 400/800, poi serie XL.

In realtà si dovrebbe parlare soltanto dell'Atari 800 anche perché in Italia di 400 se ne videro molto pochi. Gli utenti dell'Atari 800 hanno però la fortuna che il loro sistema è compatibile con la serie XL e quindi, diciamo, è ancora vivo e vegeto, a differenza di molti suoi coetanei.

Tra i quali non bisogna dimenticare il Vic 20. Quando uscì, il primo home computer della Commodore, veniva pubblicizzato con un'accattivante "headline" che se non ricordo male diceva "Perché accontentarsi di un videogame? Oggi c'è VIC 20 computer" o qualcosa del genere. Aveva 5 k di memoria RAM e uno dei migliori giochi di quell'epoca, Gridrunner, che da solo valeva l'acquisto del computer. L'avvento del C64, con i suoi 64 k di memoria RAM, che al tempo sembrarono un'enormità, ne decretò la prematura fine.

Queste ed altre furono alcune delle vittime delle guerre di formato che l'MSX cercò di eliminare alla radice eliminando i formati. Lo "standard" giapponese però ebbe successo nel senso che ora ci sono in giro per il mondo un certo numero di macchine MSX di diversi produttori che devono guardare al mercato giapponese per procurarsi i giochi. Capirete che per uno che vive in Italia la cosa si fa lunga e complicata. Nonostante la potenza di marketing delle case che produssero e distribuirono l'MSX - quasi tutte le case giapponesi di elettronica più la Philips - lo standard non ebbe il successo sperato anche se la base di utenti MSX attivi è ancora piuttosto discreta.

Probabilmente la cosa più interessante dell'MSX restano le caratteristiche uniche della macchina. Davanti al fatto di dover produrre computer con le stesse specifiche, i maggiori produttori elettronici quali Toshiba, Sanyo e Philips svilupparono particolari capacità come appli-

GRUPPI SPALLA

Ci sarebbe piaciuto mettere in questo box una bella lista di indirizzi User Group italiani delle macchine citate nell'articolo. Purtroppo la nostra ricerca è stata vana.
Abbiamo tentato in tutti i modi. Abbiamo telefonato alle case. Abbiamo chiesto a diversi negozi. Abbiamo messo un messaggio sul Videotel.
Le case se li erano dimenticati, i negozi non conoscevano nessuno e le risposte nella nostra mailbox Videotel erano del tipo "Vi comunico che il mio Vic 20 sta facendo la muffa. Forse posso usarlo più proficuamente come vaso da fiori????", tranne una che suonava così: "Pseudo User Group per BBC Acorn ed Electron, rispondiamo al vostro annuncio in attesa di ulteriori notizie". Dopo di che non ne abbiamo più saputo niente.

Qualcosa però siamo riusciti a sapere. Ecco gli indirizzi e i contatti che abbiamo raccolto:

Atari 800:
Atari Club Monza
c/o Centro Libra
Via Spalto Maddalena, 20
20052 Monza - Tel.:039/321886

QL:
SPEM (rivenditore)
Via Aosta, 86
10154 Torino Tel.: 011/857924

MSX:
Dott. Enzo FIna
Via G. Tornielli, 32
00151 Roma.

Poca roba, direte voi. Ed è vero, ma spesso gli utenti di computer sembrano spesso delle sette segrete ed è difficile stanarli. Se qualche User Group vuole pubblicizzare il suo indirizzo le Pagine Gialle sono a sua disposizione. Inviate nome del gruppo o club, indirizzo, eventuale numero di telefono e nome della persona da contattare a K, Via Aosta 2, 20154 Milano.
Pubblicheremo l'indirizzo di tutti i Club, qualunque sia il vostro computer.

http://speccy.altervista.org/

cazioni musicali o video. Se non potete permettervi un Amiga con Genlock potete divertirvi un mucchio con una macchina MSX (ad es. il Philips NMS 8280), per una frazione del costo. I dem se volete il MIDI incorporato per farci applicazioni musicali e non avete i soldi per un ST.

Questa saga di opportunità perdute e cattive operazioni di marketing potrebbe continuare per molte altre pagine.

Che delusione se qualche Natale, compleanno o promozione fa vi è stata regalata una di queste macchine per poi scoprire, sei mesi dopo, che l'azienda produttrice non la sosteneva più. Se eravate uno che non si arrende davanti a niente, avreste potuto continuare ad usarlo. Magari imparare il Basic, o addirittura il linguaggio macchina, per scriverci programmi di utilità. Oppure avreste potuto unirvi ad altri utenti, fondare un User Group e mantenere contatti con la casa produttrice e con le società che, come voi, hanno continuato su quella strada, snobbando tutti quegli utenti di macchine più diffuse e coccolate, ma non necessariamente migliori. Ma se invece non sapevate far altro che far partire un gioco - o più semplicemente era tutto quello che volete dal computer - e mancavano i programmi, allora sì che eravate nei guai.

E fino ad ora abbiamo parlato soltanto di computer. E le console per videogiochi dove le mettiamo? Quelle poi non avevano neanche la possibilità di essere programmate: se c'era il software bene, altrimenti era meglio leggersi un Tex Willer.

Qualcuno di voi, per caso, ha ancora in soffitta un Creativision? Secondo le intenzioni della Zanussi avrebbe dovuto addirittura competere con l'Intellivision... E l'Hanimex ve lo ricordate? E il Videopac?

Insomma, gli esempi non mancano di certo, ma forse è meglio non rivangare quel passato. Resta però il fatto che spesso nel mondo dell'informatica quello che conta non è la qualità del computer, ma la qualità del marketing. È una vecchia storia che si ripete spesso.

Ma in realtà i vecchi computer non muoiono mai. Per quanti di voi abbiano abbondato il loro primo amore elettronico, ce ne sono altrettanti che hanno continuato ad usarlo. Le persone tendono ad affezionarsi al loro primo computer e ci sarà sempre qualcuno disposto a sostenerlo, per quanto pochi possano essere.

Ecco perché il prossimo Alternative Micro Show si terrà in uno spazio più grande, alla Stanford's Bingley Hall e durerà due giorni, nel weekend dell'11/12 novembre 1989.

Chissà se Kappa sarà presente la prossima volta. Questa mostra ci ha fatto improvvisamente venire la nostalgia. Molto meglio non pensarci, non guardare troppo indietro, ed essere pronti a stupirsi ogni volta davanti ad un nuovo computer, come un bambino davanti a un regalo di Natale, anche se si corre il rischio che dopo sei mesi verrà ritirato dalla produzione per far posto ad nuovo, più potente, più sofisticato e *incompatibile* modello

Tiziano si svegliò sbattendo gli occhi. Il sole della mattina di Natale filtrò attraverso la finestra. Si stropicciò e cominciò a guardarsi intorno. Gli sembrò di sentire dei rumori al piano di sopra, probabilmente i suoi genitori s'erano svegliati. Che strano sogno aveva fatto...

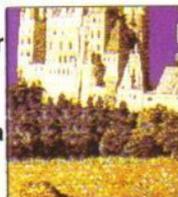
Si rese conto d'essersi addormentato sulla scatola che conteneva l'Archimedes. "Stato dell'arte", pensò. "Colori più belli, sonoro migliore...ma lo è anche il marketing?

Non è quello che conta, dopotutto? E fra dieci anni...? É meglio che mi metta a risparmiare per potermi pagare un viaggio per l'Alternative Micro Show del 1998... non si sa mai!"

Il Direttore smise di parlare. Distolse lo sguardo da quel punto sulla parete che aveva fissato per tutto il tempo che aveva parlato. Si voltò verso il barbone, come in attesa di una domanda, ma l'uomo non c'era più.
C'era solo il suo Neanderthal 3.

PROVE SU SCHERMO

Dopo due "Prove su Schermo" incredibilmente gigantesche, questo mese abbiamo optato per una rubrica piccola ma fatta bene. Quanto fatta bene? Beh, nello splendore del "kappacolor" ci sono alcuni stupendi giochi - e gli abbiamo dedicato più spazio per ciascuno.

Si parte con uno speciale di tre pagine su War in Middle Earth, che ricrea l'intera storia della trilogia de "Il signore degli anelli". É un wargame epico/fanstasy/strategico disegnato da Mike Singleton e non è necessario aver letto Tolkien per goderselo.

Ritorna a tutta forza sulla scena la Lucasfilm Games con Battlehawks. Un gioco di combattimento aereo ambientato nel Pacifico durante la II Guerra Mondiale, che si merita anche lui il trattamento completo su tre pagine.

Qual'è il migliore prodotto d'esportazione francese dopo Brigitte Bardot? Purple Saturn Day. Un gioco che esibisce una grafica incredibile, ma che ha tutto quello che serve anche nel campo della giocabilità.

E, per tornare agli inglesi, ecco Incredible Shrinking Sphere. Metterà alla prova la vostra abilità in un tortuoso paesaggio di enigmatici incubi futuristi.

Giochi fatti bene meritano recensioni fatte bene - quindi eccole

I K-VOTO

COME VENGONO CALCOLATI...
Le domande che ci si fa prima di comprare un gioco sono: mi piacerà?, e per quanto tempo? Date un'occhiata al nostro inedito sistema grafico, chiamato CIP (Curva d'Interesse Previsto), e avrete le risposte a quelle domande. La curva di un bel gioco arcade parte molto in alto e poi scende parallelamente alla perdita d'interesse: un ottimo gioco-enigma può andare avanti per mesi - ma quando risolvete il gioco la curva precipita: i complessi giochi di strategia possono creare esitazioni iniziali, ma prendono quota quando cominciate ad entrare nei meccanismi del gioco. Per quando riguarda i bidoni - partono bassi, restano bassi e possono soltanto andare giù.

Una volta che sapete quanto il gioco può tener vivo il vostro interesse, non vi resta che guardare il KAPPA-VOTO, che è calcolato in base all'area delimitata dalla CIP. Più l'area è grande, più il gioco è bello. A questo aggiungete i nostri esclusivi fattori: il Fattore QI, Quoziente d'Intelligenza (farà esercitare il cervello?), e il Fattore Gioco, una misura di quanto è immediatamente giocabile e divertente. E, naturalmente, non mancano i giudizi sulla Grafica e il Sonoro...per TUTTI i computer per cui il gioco è disponibile.

PERCHÉ CI POTETE CONTARE...
Le recensioni sono realizzate dalla redazione di ACE (Advanced Computer Entertainment), una delle migliori riviste inglesi del settore. La squadra di recensori è formata da gente in grado di coprire una vasta area del divertimento elettronico. Andy Wilton se la cava sia con le smart bomb che con gli esadecimali. Andy Smith non riconoscerebbe un esadecimale da un buco nel muro, ma dategli un joystick e vi spazza via qualunque alieno. Rod Lawton preferisce ragionare con gli alieni e poi spararagli. Bob Wade (ex-Personal Computer Games, Zzap!64 e Amstrad Action) ha giocato più giochi di quanto una persona sana dovrebbe fare. Graeme Kidd ha un'esperienza di giochi elettronici grande quasi quanto la circonferenza della sua vita (ha scritto per CRASH, The Games Machine, Your Sinclair e The One. Detto tutto). Ai joystick-maniaci d'oltre Manica si affianca il nostro team che ormai da quasi una decade prova, gioca e si diverte davanti allo schermo di un computer.

Ciascun gioco delle pagine seguenti è stato visto da tutti loro. Poi confrontano le note, esprimono diversi pareri, e solo allora decidono chi avrà la responsabilità di mettere tutto per iscritto. Quello che segue, quindi, è un verdetto definitivo sul software di questo mese.

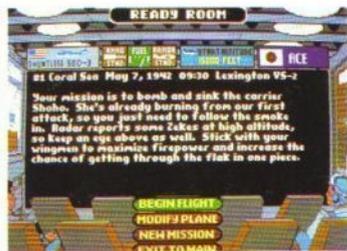
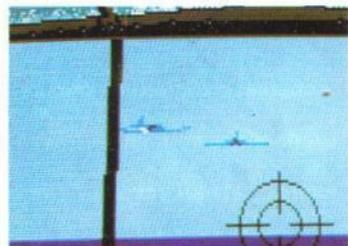
INDICE

K-GIOCHI...

...IL RESTO

SUPPLEMENTO

BATTLEHA

La US GOLD decolla con la LUCASFILM

La sala delle missioni. Sembra una missione piuttosto difficile con tutti quegli Zeke (Zero) da affrontare.

Preparatevi a seguire in picchiata gli altri bombardieri. Per fortuna non ci sono Zero in vista...

La Spectrum Holobyte ha dominato il mercato dei simulatori di volo per PC con Falcon, mentre l'Eletronic Arts ha raggiunto un simile predominio con Interceptor per Amiga. La Lucasfilm Games ora potrebbe sconvolgere facilmente il panorama con Battlehawks 1942. Questa simulazione aereonavale della II guerra mondiale, copre 4 delle più importanti battaglie combattute nel Pacifico nel 1942. Il giocatore può allenarsi a volare con aerei dell'epoca, sia americani che giapponesi, partecipando fino a 32 missioni individuali (4 missioni per ogni lato nelle 4 battaglie). Per cominciare, l'addestramento è molto importante. Ci sono tre tipi di aerei: caccia, bombardieri e aereosiluranti. Bisogna imparare a guidare un aereo ad elica dell'epoca. La guida di un bombardiere richiede abilità nel lanciare le bombe dall'altezza giusta e nell'evitare i caccia e la contraerea nemici; la guida di un aerosilurante richiede le stesse abilità ma l'azione avviene a minori altitudini.

I voli di addestramento variano in difficoltà. Possono essere effettuati voli di avvicinamento contro bersagli fermi, bersagli mobili, bersagli mobili che rispondono al fuoco, alcuni dei quali sono protetti da scorte armate. Imparato a manovrare l'aereo potete assumere servizio attivo in uno dei quattro scenari: la Battaglia del Coral Sea, la Battaglia delle Midway, la

PIANO DELLE USCITE		
IBM PC	L49.000d	PASQUA
ANNUNCIATE ALTRE VERSIONI		

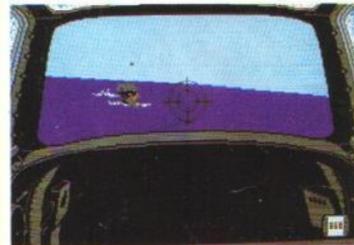
Comincia la picchiata. Un altro Dauntless ha appena sganciato la bomba. State allineati con la portaerei...

2000 piedi: è ora di sganciare le bombe. Osservate il pilota che si è paracadutato dal suo aereo.

Modo replay: guardate come vi siete comportati durante la missione. Potete seguire il replay da qualunque angolazione o distanza.

GRUMMAN F4F-3A E F4F-A "WILDCAT"

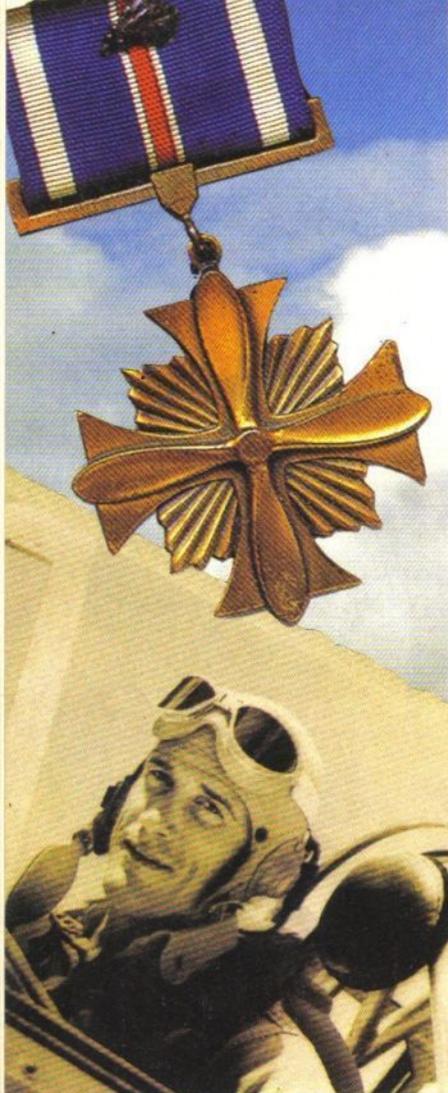
Il velivolo da portaerei ad ali fisse F4F-3A fu introdotto nel 1941 ed entrò in azione la prima volta contro i giapponesi nel dicembre di quell'anno. L'F4F-3A continuò ad essere parte attiva della forza navale d'attacco americana e partecipò a numerose azioni nel '42, inclusa la battaglia del Coral Sea. Al tempo della Battaglia delle Midway, l'F4F-3A fu superato dal più moderno F4F-4. Questa versione del Wildcat ha ali pieghevoli e due mitragliatrici extra calibro 50. Nonostante l'F4F-3A non potesse rappresentare una sfida allo Zero in un combattimento "uno-contro-uno", i piloti americani impararono presto ad evitare questo tipo di scontro e ad attaccare in coppia i più deboli Zero, approfittando dei vantaggi della miglior blindatura e della maggiore potenza di fuoco.

Un Wildcat F4F-4 della Marina USA si prepara a decollare da una portaerei. Foto per gentile concessione di: Smithsonian Air and Space Museum Library.

(Sopra) L'esplosione della nave dalla torretta del cannoncino posteriore. (Sotto) A rapporto al termine della missione.

WKS 1942

Battaglia delle Eastern Solomons o la Battaglia delle isole di Santa Cruz. In ogni battaglia sono disponibili diverse missioni. Per esempio, nella Battaglia del Coral Sea, volando come pilota americano, potete guidare l'attacco di un bombardiere contro la portaerei Shoho o essere il pilota di un caccia di scorta ai bombardieri. In alternativa, potete essere un pilota che difende le navi americane, Lexington e Yorktown, dai bombardieri giapponesi. Assumendo il ruolo di un pilota giapponese nella stessa battaglia potrete decidere di difendere la portaerei Shoho dall'attacco americano, guidare un aereosilurante contro la Lexington, o imbar-

(Sotto) A bordo di uno Zero in missione di protezione di una portaerei. I cannoncini da 20mm possono ridurre in ferraglia quei Wildcat, ma sparate con giudizio perché le munizioni sono limitate.

http://speccy.altervista.org/

carvi per una missione di bombardamento contro la Yorktown. In caso di prestazioni eccezionali vi verrà conferita una medaglia, ma solo se siete un pilota americano - i giapponesi non si interessavano a certe cose. Le note di servizio sono costantemente aggiornate, ma è bene notare che in servizio attivo le note di servizio vengono aggiornate soltanto quando l'aereo viene fatto volare equipaggiato come sarebbe nella realtà... un rifornimento illimitato di munizioni non vi fa avere note positive... Battlehawks è una simulazione di battaglia straordinaria, con nessuna delle solite sciocchezze tipo "decolla dalla portaerei, compi la missione e atterra di nuovo". Ogni scenario vi porta proprio nel cuore dell'azione. È decisamente raccomandato l'uso del mouse o del joystick, perché si controlla decisamente meglio l'aereo: sebbene i comandi non siano particolarmente complicati, il realismo aumenta notevolmente se si guida l'aereo con una mano e si usa l'altra per alternare tra una veduta e l'altra. Se continuate a fare confusione è una buona idea mettere in funzione la telecamera di bordo, in modo da guardare l'azione dall'esterno dell'abitacolo e analizzare esattamente dove si stanno commettendo degli errori.

(Sopra) Due aereosiluranti giapponesi si avvicinano alla Lexington... e (Sotto) la colpiscono. Dovevate proteggerla, quindi aspettatevi un cicchetto quando tornate alla base.

(Sotto) Wow! Quei Wildcat quando esplodono fanno proprio un bello scoppio!

MITSUBISHI A6M2 TIPO 0 MODELLO 21 ZERO

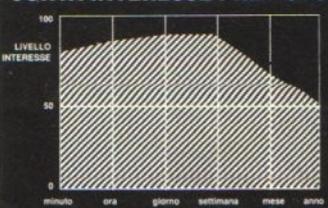
TDurante i primi due anni della guerra il velivolo da portaerei "Zero" o Zeke, nome con il quale era conosciuto dagli americani, poteva superare in volo o in manovra ogni aereo da combattimento USA. Nelle mani di un pilota esperto era come un falco in mezzo ad uno stormo di oche. Disegnato specificamente per operazioni con portaerei, una sezione di ogni ala poteva essere ripiegata per permettere al modello 21 di alloggiarsi negli ascensori di ponte. In combattimento lo Zero si adattava particolarmente alla protezione dei bombardieri, alla difesa delle portaerei e a mitragliare postazioni a terra. Appena prima dell'ultima grande battaglia con portaerei nel Pacifico, nel 1942, il modello 21 fu aggiornato nel modello 32, che era un aereo più veloce e con un motore più grande e potente. Comunque alla maggiore velocità acquisita si contrappose una riduzione della capacità del serbatoio del carburante, e quindi una minore autonomia. Sebbene sia l'M21 che l'M32 erano più veloci e agili degli altri aerei USA, mancavano di blindatura adeguata e di sufficiente potenza di fuoco. Il loro maggior svantaggio era la mancanza di un serbatoio auto-sigillante, cosa che portò molti M32 ad incendiarsi non appena il serbatoio veniva colpito...

Uno Zero catturato (notate la stella sulla fusoliera) viene portato ad una base americana per essere esaminato. Foto per gentile concessione di: Smithsonian Air and Space Museum Library.

VERSIONE PC

In EGA la grafica è grandiosa, sebbene lo schermo sia un po' lento e a scatti, ma una volta nel pieno dell'azione lo si nota appena.
Gli scontri ravvicinati sono avvincenti, le diverse missioni sono molto interessanti e le varietà dei livelli di abilità lo mantengono sempre impegnativi.

GRAFICA 8 FATTORE QI 5
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 928

CURVA INTERESSE PREVISTO

L'azione comincia subito e non finisce mai.

http://speccy.altervista.org/

Sparando all'impazzata nel Livello 1 - sparate a quel simbolo per passare in rassegna gli extra.

Livello 2 - ora avete a che fare anche con installazioni a terra!

Centrato e affondato il guardiano alla fine del livello 2.

PHANTOM FIGHTER

Il combattente fantasma della EMERALD e MARTECH

PRENDETE uno sparatutto, uno qualsiasi, e quasi sicuramente presenterà uno scorrimento orizzontale o verticale. La Emerald Software, per gentile concessione della Martech, si è lanciata sul mercato Amiga con uno sparatutto chiamato *Phantom Fighter* che unisce i due stili.

Qual'è, questa volta, la ragione che vi spinge a balzare a bordo di una navicella spaziale armata fino ai denti? Beh, per cominciare c'è da salvare un mondo e poi c'è anche da salvare la vostra anima: che altro vi serve sapere? Il primo livello del gioco è a scorrimento orizzontale. Il giocatore guida una navicella spaziale e deve schivare e colpire ondate dopo ondate di alieni nemici.Se annientate un'intera ondata,ottenete un bonus di 200 punti oppure guadagnate un buono-simbolo per armi o prestazioni extra. Sparategli prima di raccoglierlo e passerà in rassegna gli extra disponibili uno dopo l'altro: extra velocità, per aiutarvi ad evitare gli alieni e i loro proiettili, armi per fuoco laterale e missili ad attrazione termica. Perdete l'extra raccolto soltanto quando morite o ne recuperate un altro. Alcuni possono essere più utili di altri: ad esempio, i missili ad attrazione termica non sono molto efficaci contro i guardiani di fine livello e le postazioni di terra, mentre lo sono contro la maggior parte dei cattivi volanti. A volte può essere molto scocciante dover abbandonare il vostro eccitante sistema Plasma (completo di fuoco laterale) per il solo sistema di fuoco laterale, che è decisamente meno entusiasmante.

I livelli non sono lunghi, quindi vi imbattete presto coi guardiani (i primi assomigliano ai meccanismi di una sveglia), che devono essere distrutti per poter accedere al livello successivo. A questo punto vi ritrovate davanti un gioco a scorrimento verticale completo di bersagli terrestri che vi sparano contro. Sopravvivete a questo livello e vi ritrovate ancora allo scorrimento orizzontale. State cominciando a capire il meccanismo? Com'è logico, i livelli sono di difficoltà crescente. Gli alieni si fanno più numerosi, più veloci e cominciano ad attaccare ad ondate multiple. Come quasi tutti gli sparatutto di questo tipo, gli alieni seguono determinate traiettorie di attacco ma, diversamente dal solito, tali traiettorie sono molto complesse e non impiegherete molto a capire che non esiste in tutto lo schermo un luogo in cui nascondervi. *Phantom Fighter* è un buon sparatutto, con livelli orizzontali simili a *Menace* e livelli verticali simili a *Sidewinder*. É tosto e impegnativo, ma sotto sotto un po' superficiale. Un buon debutto per l'Emerald, speriamo quindi che il prossimo gioco sia altrettanto bello e si giochi altrettanto bene, ma offra un tantino di originalità in più.

VERSIONE AMIGA

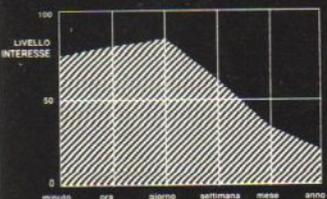
Ottima grafica (soprattutto gli sfondi scintillanti e parzialmente animati), ottima azione di gioco e alieni molto pericolosi: cosa volete di più da uno sparatutto?

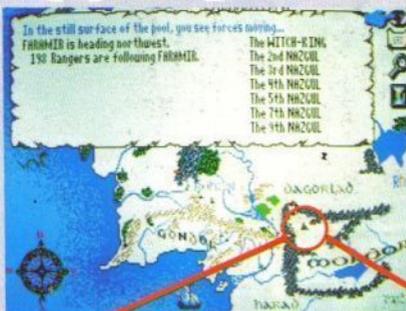
GRAFICA	8	FATTORE QI	1
AUDIO	6	FATTORE GIOCO	7

K-VOTO 729

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST		POSSIBLE
AMIGA	L 34.000d	USCITO
IBM PC	L 45.000d	IMMINENTE

Spazzate via l'ultima ondata di alieni nel Livello 3 e apparirà il guardiano di fine livello.

Sparatutto impegnativo e divertente, ma alla fine è un normale gioco d'azione.

Il primo passo per scoprire cosa sta succedendo è quello di accedere all'icona di stato al livello Full Map.

● Cliccando sull'occhio potrete specchiarvi nello Specchio di Galadriel, la magica pozza di Lorien. Nella lingua della Terra di Mezzo significa richiamare lo schermo di stato.

● L'icona Scroll (pergamena) permette di salvare la partita in corso o di caricarne una salvata precedentemente. Si può salvare una sola posizione di gioco per volta, quindi verrà cancellata quella salvata precedentemente.

● Cliccate sull'icona Magnifying Glass (lente d'ingrandimento) e il cursore ad indice puntato si trasforma in una lente, la quale può essere spostata per la mappa. Cliccate quando siete nella posizione desiderata e lo schermo passerà al livello Campagna, mostrando una sezione della mappa più dettagliata.

● Selezionando l'icona della Hourglass (clessidra) si apre una finestra che permette di scegliere il parametro di scorrimento del tempo di gioco; sono disponibili tre opzioni: tempo normale, rapido, molto rapido.

Selezionate l'icona Magnifying Glass a livello Full Map, muovete la lente d'ingrandimento sul Monte Doom, cliccate nuovamente e verrete trasferiti in questa sezione della Campaign Map, che mostra il Quartier Generale di Sauron e le immediate vicinanze.

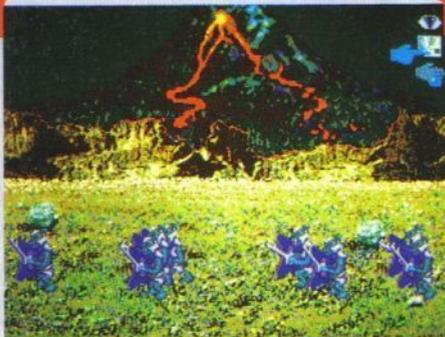
● Consente di esaminare la salute e il morale delle Forze alleate alla causa. Per identificare locazioni, eserciti o personaggi sulla mappa, basta spostare il dito blu nella posizione appropriata e cliccare per vedere cosa c'è.

● Cambia il cursore e consente di accedere al livello Animazione in una locazione desiderata.

● Richiama il Livello Full Map

● Altera la velocità del tempo di gioco.

● Serve per lo spiegamento delle forze. Cliccate qui e il cursore diventa una freccia rossa. Portatela sulle forze che volete muovere e cliccate nuovamente - a fianco della freccia apparirà la parola TO. Spostate il cursore TO sulla mappa a scorrimento fino alla destinazione desiderata e cliccate nuovamente. Le truppe a cui avete dato l'ordine cominciano a muoversi verso la locazione scelta.

Selezionate l'icona Magnifying Glass sulla Campaign Map, spostate la lente sul Monte Doom (dove c'è anche un'icona che rappresenta un esercito di Orchi), cliccate nuovamente, e vi ritrovate nel Livello Animazione. Il Monte Doom è sullo sfondo e poiché non è possibile mettere 2.000 Orchi su uno schermo, i cattivi sono raffigurati da un piccolo esercito...

● Cliccate sull'Occhio in questo livello appare lo stato dei personaggi sullo schermo: normalmente le informazioni riguardano il leader del gruppo, ma potete anche cliccare sui singoli individui del gruppo. Ripetiamo, usando lo Specchio di Galadriel non è possibile ottenere informazioni sugli alleati di Sauron.

● L'icona Map consente di accedere al livello Campagna.

● L'icona Provisions permette ad un membro attivo del gruppo di raccogliere, lasciare o usare oggetti. Se non c'è nulla da raccogliere in quella locazione, vi verrà comunicato, altrimenti si apre una finestra supplementare che rivela la scelta di oggetti che possono essere manipolati.

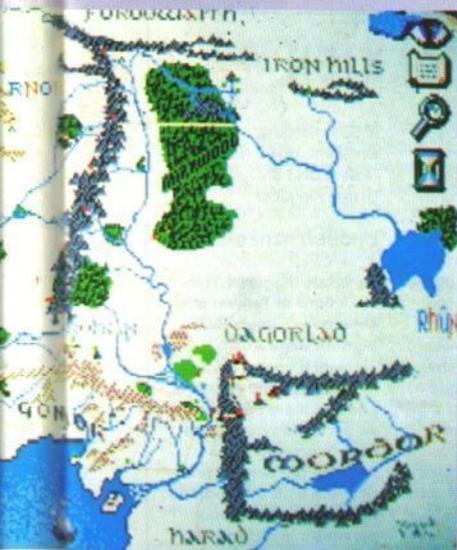
(Destra) Una locazione contiene una corda ed un cappuccio da elfo.

UNA GUIDA TURISTICA

Ovvero come non perdersi e riuscire a fare quello che si deve fare per distruggere l'Anello.

Il gioco si sviluppa su tre livelli: Mappa Completa, Campagna e Animazione - per passare da un livello all'altro e fare delle scelte si usa un dito puntato su delle icone. I giocatori allergici al mouse o al joystick possono usare dei comandi da tastiera che permettono l'accesso alla maggior parte delle opzioni. Come ci si può aspettare il li-vello Full Map offre la mappa completa della Terra di Mezzo, che raffigura la geografia generale del territorio. Le forze alleate al Male appaiono come quadratini rossi mentre quelle dalla parte del Bene sono rappresentati da puntini blu - i puntini blu lampeggiano se le forze che rappresentano sono intenzionate ad obbedire ai vostri ordini. Al livello Campagna Mi-litare lo schermo agisce come una finestra, mostrando una parte della gigantesca mappa scorrevole della Terra di Mezzo. La geografia è mostrata più dettagliatamente e le icone sulla mappa mostrano la posizione di individui o eserciti. Ancora una volta le icone che mostrano le forze intenzionate ad accettare i vostri comandi lampeggiano, e quando le forze o i personaggi si spostano le loro icone si muovono per la mappa. Nella parte bassa dello schermo c'è una scritta, aggiornata costantemente, che indica l'ora e la data in quel momento nella Terra di Mezzo.

WAR IN MIDDLE EARTH

MELBOURNE HOUSE riscrive Tolkien

La mappa completa della Terra di Mezzo con veduta totale di quello che sta succedendo. Il gioco va automaticamente in pausa quando viene richiamato questo schermo.

whence came the Great Worms.

QUESTO titolo è molto più di un seguito al classico adventure di tanti anni fa della Melbourne House: The Hobbit.
War In Middle Earth combina elementi di strategia/wargames con elementi di adventure in un gioco enorme, le cui dimensioni mettono alla prova il giocatore. Non dovete essere un appassionato di Tolkien per apprezzarlo, ma una profonda conoscenza degli eventi e del terreno descritto ne Il Signore degli Anelli sarà certamente utile quando vi siederete di fronte al computer per tentare di gettare l'anello nelle viscere della Terra. Il gioco comincia all'inizio della trilogia del Signore degli Anelli. Per coloro che non conoscono le cronache di Tolkien sulla Terra di Mezzo, ecco un breve riassunto: il libro The Hobbit narra di come Bilbo Baggins recuperò l'Anello da Gollum. Ora ce l'ha il nipote di Bilbo, Frodo. Il Mago Gandalf dice a Frodo di distruggere l'anello gettandolo nelle fiamme della Terra presso il Monte Doom, che si trova però nel centro di Mordor, il paese controllato dalle Forze del Male. Mordor è sorvegliato da eserciti di orchi, troll e altre creature poco piacevoli al comando di Sauron.
Il successo in questa missione priva Sauron dei suoi poteri per sempre e libera la Terra di Mezzo

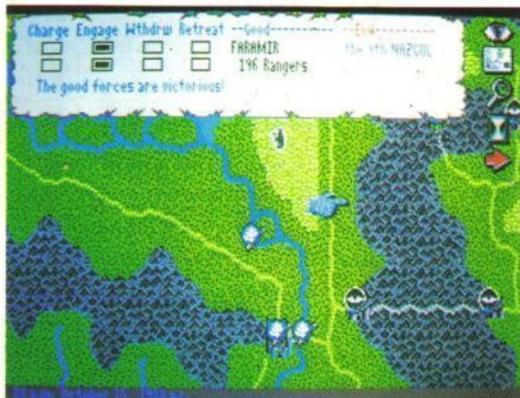
COMBATTERE NELLA TERRA DI MEZZO

Combattere nella Terra di Mezzo
Fino ad ora la Melbourne House non ha potuto mostrare nulla di War In Middle Earth per 8-bit, ma il giocatore dovrebbe riuscire ad essere personalmente coinvolto negli scontri, dirigendo le mosse dei combattenti come se giocasse un picchiaduro. Nelle versioni a 16 bit il coinvolgimento del giocatore negli scontri è minimo.

Se sta per iniziare un combattimento da qualche parte della Terra di Mezzo, si aprirà una finestra sullo schermo ai livelli Campaign o Animation e il giocatore avrà la possibilità di trasferirsi nella locazione ed osservare che cosa succede, oppure di dirigere le cose a distanza dallo schermo Campaign Map.

Durante i combattimenti si apre una finestra che mostra chi è coinvolto nello scontro e offre quattro opzioni, corrispondenti ad ognuno dei principali personaggi o eserciti che combattono per il Bene. Mentre la battaglia procede appaiono sullo schermo dei messaggi che danno il resoconto di quello che sta succedendo e il giocatore può selezionare strategie alternative per le forze controllate. Dando l'ordine "Charge" le vostre forze si lancieranno all'assalto a testa bassa, mentre l'ordine "Engage" li manda all'attacco in modo più assennato. "Withdraw" fa sì che si ritirino momentaneamente e può essere seguito da un altro ordine di attacco, mentre il comando "Retreat" implica una disastrosa ritirata e il combattimento che non può essere ripreso, a meno che i cattivi non decidono di inseguire i vostri uomini in rotta.

Le relative idoneità al combattimento delle forze della Terra di Mezzo diventano ben presto evidenti - ad esempio un esercito di orchi può, ad esempio, ridurre facilmente in polpette battaglioni di cavalleria, spazzando via centinaia di cavalieri e perdendo solo un pugno di orchi. Un gruppo di hobbit, armati con spade elfe, non riuscirà a sconfiggere neanche un singolo Nazgul e anche se date di inviare il comando di ritirata almeno uno degli hobbit rimane ucciso, quindi siate sicuri che Frodo sia il primo a fuggire con l'Anello...

Naturalmente il morale e la salute influenzano la capacità di combattimento delle forze e si possono trovare ulteriori armi o armature per incrementare le probabilità di vittoria.

Un solitario Nazgul non può competere con Faramir ed un esercito di duecento ranger. Almeno per una volta i buoni vincono!

http://speccy.altervista.org/

dal male. Comprensibilmente, Sauron vuole indietro il suo anello, così manda nove Cavalieri Nazguls nella Terra di Mezzo alla caccia di chiunque sia in possesso dell'anello. Se un Nazgul scopre il possessore dell'anello ha luogo un duello mortale (per il possessore) e tutti gli emissari di Sauron ritornano a Mordor. Se le Armate alleate alla causa del Bene non riescono a impedire che l'anello cada nelle mani di Sauron, il buio avvolgerà la Terra di Mezzo per l'eternità.Una classica sfida tra le forze del Bene e quelle del Male...

Esiste solo un solo modo per vincere la guerra: distruggere l'anello. La Melbourne House ha usato le informazioni contenute nella Trilogia del Signore degli Anelli per costruire il mondo del gioco, ma questo non significa che il gioco segua pari pari la trama dei libri di Tolkien. All'inizio, tutti i personaggi hanno delle missioni pre-definite e se fate partire il gioco e state a guardare senza intervenire, gli eventi si svilupperanno per loro conto -ma le Forze del Male riusciranno a trovare l'Anello e a riportarlo a Sauron. Tocca quindi al giocatore influenzare il corso degli eventi e assicurarsi che l'Anello venga distrutto. Per cominciare il giocatore può controllare due soli gruppi di personaggi: Frodo e un paio di hobbit che lo accompagnano e una piccola armata di Ranger di stanza nelle vicinanze di Mordor. Gli hobbit non sono all'altezza dei Nazgul e se non volete darla vinta facile a Sauron non fateli andare verso Mordor.

LEZIONE DI TOLKIEN

John Ronald Ruel Tolkien era innanzitutto un accademico. Docente di inglese presso la facoltà di Oxford, creò il fantastico mondo della Terra di Mezzo come passatempo personale, scrivendo una storia dettagliata e producendo mappe e illustrazioni delle strane creature che la abitavano.

Il primo libro di Tolkien, L'Hobbit, narra le avventure di un bravo hobbit che finisce in possesso dell'Anello, un oggetto incredibilmente potente e maligno forgiato tantissimo tempo fa. L'Hobbit prepara la strada ad una trilogia di libri molto dettagliata: La Compagnia dell'Anello, Le due torri, e Il Ritorno del Re, che descrivono gli eventi che conducono alla distruzione finale dell'Anello.

Tolkien scrisse altre stravaganti storie ambientate nella Terra di Mezzo, tra cui Farmer Giles of Ham (non tradotto in italiano) e le Avventure di Tom Bombadil, ed inoltre cooperò ad un progetto con Donald Swann per mettere in musica molte delle ballate presenti nelle storie della Terra di Mezzo.

Dopo la morte del padre nel 1973, Christopher Tolkien realizzò Il Silmarillion e Racconti Incompiuti, un volume con le storie inedite del padre. Ulteriori dettagli sul professor Tolkien e i suoi lavori possono essere richiesti contattando la segreteria della Tolkien Society al 35 Amesbury Crescent, Howe, East Susex, BN3 3RD, United Kingdom

L'HOBBIT IN REGALO

Se volete leggere L'Hobbit, il libro di Tolkien che anticipa la trilogia de Il Signore degli Anelli, scrivete il vostro nome e indirizzo su una cartolina postale, insieme al motivo per cui dovremmo regalarlo proprio a voi.
Il lettore più convincente riceverà il libro in regalo. Le cartoline dovranno pervenire in redazione entro il 28 febbraio.
Scrivete a:
Hobbit, K, Via Aosta 2, 20154 Milano.

Il Re delle Streghe percorre la sua cattiva strada- assomiglia a un Nazgul, ma in testa ha una corona.

Un esercito di 500 troll è trincerato a Barad-Dur. Una bella gatta da pelare....

Per vincere vi serve dell'aiuto. Per mobilitare alla causa altri eserciti è necessario trovare degli oggetti da portare ai loro comandanti per farsi delle buone credenziali per il comando e questa è la parte adventure del gioco.Se Frodo e i suo compagni riescono ad evitare i Nazgul nella parte iniziale del gioco, possono cominciare a girare in lungo e in largo la Terra di Mezzo, in cerca di pozioni, armi, armature e oggetti magici che incrementeranno le loro possibilità di successo. Durante il viaggio incontreranno personaggi che li potranno aiutare fornendogli indizi per riuscire a trovare la locazione di oggetti vitali o che si aggiungeranno al gruppo, aumentando così le probabilità di vittoria in caso di combattimenti.

Con il progredire dell'adventure, si sviluppa anche l'elemento strategico. Quando vengono trovati e portati ai capi degli uomini, degli gnomi e degli elfi gli oggetti giusti, i loro eserciti si alleano alla causa e il giocatore potrà controllarne i movimenti. Gradualmente il giocatore diventerà sempre meno avventuriero e sempre più Generale - ma affrontare il gioco come se fosse un puro wargame non porterà alla vittoria. Le forze di Sauron sono enormi, potenti e dispiegate con intelligenza e Mordor è una vera e propria fortezza. Vi ci vorranno abilità, strategia, capacità di comando e un po' di fortuna per far sì che Frodo (o qualsiasi altro personaggio dalla parte del Bene) possa gettare l'anello nel Monte Doom e vincere lo scontro.Mettendo da parte qualsiasi idea di produrre un seguito di The Hobbit, La Melbourne House ha creato un gioco non facile da giocare inizialmente, ma dotato di uno spessore e una "longevità" senza precedenti sulle macchine a 16 bit. Sono riusciti a creare un'ambientazione che segue abbastanza fedelmente gli eventi narrati ne Il Signore degli Anelli ma allo stesso tempo permette di sperimentare nuove tattiche e di influenzare l'esito predeterminato. Gli appassionati di giochi d'azione probabilmente lo molleranno dopo mezz'ora, una volta che si sono goduti la grafica, ma la perseveranza paga...

Resta da vedere se è possibile adattarlo ai computer ad 8 bit, offrendo lo stesso livello di coinvolgimento.

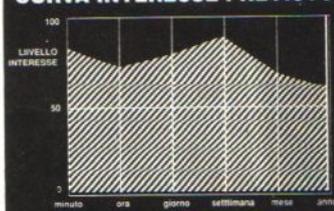
PIANO DELLE USCITE

16-bit	L39000d	IMMINENTI
SPECTRUM	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	USCITO

VERSIONE PC

Un gioco coinvolgente che non si muove in modo terribilmente veloce. Gli accessi al disco, necessari per caricare nuove locazioni grafiche al livello Animazione oppure per spostarsi tra i vari livelli di mappa, creano degli intervalli che possono risultare fastidiosi. Tuttavia, la portata e la qualità del gioco lo rendono estremamente longevo. Un prodotto che dovrebbe divertire un vasto gruppo di utenti, non solo gli appassionati di Tolkien o di wargames, ma anche coloro che sono disposti ad usare la materia grigia per divertirsi. (Recensita e fotografata la versione VGA)

GRAFICA 9 **FATTORE QI** 8
AUDIO 3 **FATTORE GIOCO** 5
K-VOTO 914

CURVA INTERESSE PREVISTO

Stordisce inizialmente e bisogna giocarci un po' prima di poter raggiungere qualche obiettivo...

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

910

Kiev, Novembre 1943. L'inverno è alle porte e le truppe tedesche si stanno ritirando. Dopo la sconfitta di Luglio a Kursk, i tedeschi sono arretrati fino al fiume Dnieper, dove sperano di raccogliere le forze contro l'inevitabile offensiva invernale sovietica. Queste sono le posizioni avversarie all'inizio di questo wargame per uno o due giocatori.

Ci sono tre scenari, ognuno con la sua specifica data di partenza e il suo numero di turni. Il giocatore può scegliere di guidare uno dei due eserciti e, se è solo, il grado di abilità del suo avversario. Il primo scenario riguarda l'intera campagna militare che dura circa 50 giorni, dal 3 Novembre al 23 Dicembre 1943 (ogni giorno equivale a un turno). Nel primo scenario i Russi sono in grande vantaggio sui tedeschi, almeno all'inizio, che a mala pena riescono a resistere. Nel secondo scenario, di 38 giorni con inizio il 15 Novembre, i tedeschi passano al contrattacco, cercando di recuperare il terreno perduto. La fase finale è di 18 turni (dal 5 Dicembre): i tedeschi sono di nuovo all'offensiva, questa volta con i Panzer Korps. In questo periodo le forze sono meglio rifornite ed equipaggiate di quanto non fossero all'inizio delle operazioni.

Fire Brigade è un gioco ad icone e menù e si divide in due fasi principali: comandi e movimento. Nella prima il giocatore, che è un Generale, dà gli obiettivi per le sue unità e assegna le scorte e i rinforzi per le sue unità. Gli ufficiali più giovani eseguono gli ordini al massimo delle loro abilità.

Dopo aver impartito gli ordini si passa alla fase di movimento che prosegue di ora in ora (i combattimenti vengono risolti istantaneamente) fino alla mattina seguente. Al termine potete far scorrere la mappa per controllare le eventuali sconfitte e/o vittorie riportate e aggiornare il piano di battaglia o controllare i rapporti dei vostri ufficiali (il computer). Il gioco prosegue secondo questa procedura fino alla fine dello scenario o fino alla vittoria di una delle due parti, nel qual caso potete continuare. La vittoria dipende dal punteggio totale realizzato nel conquistare città, nodi ferroviari, ecc.

Se cercate un wargame facile e veloce, *Fire Brigade* non fa per voi. Nonostante la struttura "user-friendly", ci vuole tempo per giocarlo bene e ci sono così tante opzioni e decisioni da prendere che non lo si può sottovalutare. Impratichitevi e passerete dei mesi a giocarlo

Assegnate gli obiettivi alle vostre unità selezionando il Quartier Generale e trascinando il cursore su una città, un paese o su un Quartier Generale nemico.

FIRE BRIGADE

Panzer dalla PANTHER

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	in preparazione	INIZIO 89
AMIGA	in preparazione	INIZIO 89
IBM PC	$70.00d (Australia)	RECENSITO
MAC	$70.00d (Australia)	RECENSITO

La mappa strategica semplificata vi dà una rapida idea della situazione globale. Lo schermo Battaglia sulla mappa Vittoria/Punti mostra come si sono comportate le vostre unità il giorno precedente. Lo schermo mono CGA mostra le posizioni di partenza delle forze per lo scenario finale che va dal 5 al 23 dicembre.

VERSIONE PC

La grafica è quella classica di un wargame strategico. La versione che gira con standard EGA ha più colore. Con il CGA è monocromatica, ma si gioca ugualmente bene. Potete anche unire due computer via modem o in rete e giocare a distanza con un avversario umano.

GRAFICA 8 — FATTORE QI 7
AUDIO N/A — FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 910

VERSIONE MAC

Funziona su qualsiasi tipo di Mac, Mac II compreso, ma scordatevi il colore. La struttura a icone e menù facilita il gioco, soprattutto una volta che sapete quello che dovete fare. Anche qui potete giocare via modem o in rete. Peccato che non funzioni via Appletalk.

GRAFICA 8 — FATTORE QI 7
AUDIO N/A — FATTORE GIOCO 6
K-VOTO 908

FIRE-BRIGADE è prodotto dall'australiana Panther Games che non ha ancora una distribuzione in Europa.
Panther Games Pty Limited, PO Box Eight, Hughes ACT 2065, Australia. Tel. +61 62 815150
Prossimamente sarà possibile richiederlo al servizio SOFT MAIL tel.031-300174

CURVA INTERESSE PREVISTO

Un wargame coinvolgente ed impegnativo. Speriamo che trovino un distributore per l'Italia.

SWORD OF SO

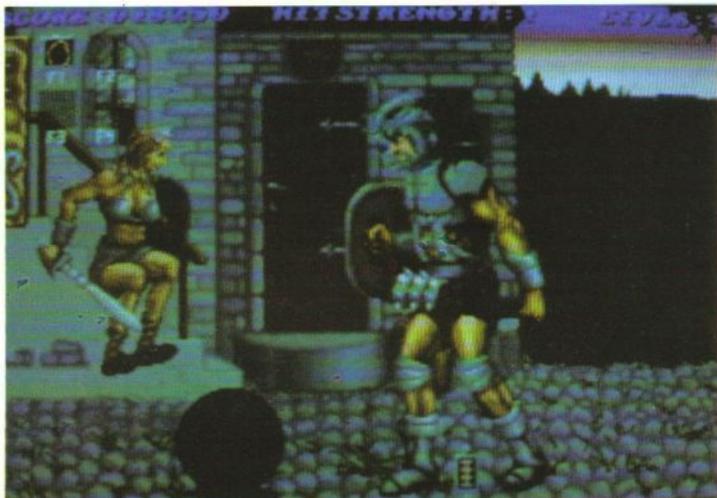
La mitica sfida della DISCOVERY

EFFETTI sonori strabilianti e una grafica spettacolare sono gli ingredienti di *Sword of Sodan*, un gioco di combattimento all'arma bianca dove non si rischia mai di stare con le mani in mano.
Il gioco è suddiviso in 11 sezioni a scorrimento orizzontale, che caricano separatamente, e la vostra missione consiste nel raggiungere l' ultimo livello per lo scontro finale con il mago Zoras. Lungo la strada, in attesa di eliminare il malvagio mago, potete dedicarvi ad accumulare punti infilzando il maggior numero possibile di nemici. Avete la possibilità di scegliere tra due "eroi": il muscoloso Brodan o la sua avvenente sorella Shardan, entrambi armati di spada.

La missione inizia alle porte della città di Lordan (un nome che è tutto un programma, n.d.r.). I primi avversari

http://speccy.altervista.org/

ODAN

sono delle guardie armate di lancia, poste a difesa della porta della città di Craggamoore. Se riuscite ad ucciderle potrete entrare nella città e attraversare un ponte con delle lancie che salgono e scendono. Durante il cammino che vi porta fino al cuore del castello di Zoras

(a sinistra) Le guardie armate alle porte della città. La lunga pergamena in alto a sinistra è la vostra "barra" d'energia. Il simbolino rettangolare ai piedi delle guardie è invece il loro indicatore d'energia vitale. Quando la barra rossa scende a zero, basterà un colpo per farli fuori.

(in alto) Siete all'interno della città di Craggamoore: attenzione al barile rotolante e allo stesso tempo a quella montagna di ferraglia. A sinistra in alto, nel quadratino contrassegnato da F1 potete vedere il singolo del Power Shield.

incontrerete molti ostacoli e nemici, guerrieri armati fini ai denti, barili rotolanti, un gigante, "punk" saltellanti, elettrosauri, pipistrelli mutanti, ecc. Il livello più suggestivo è senz'altro quello ambientato in un cimitero dalle cui tombe fuoriescono spaventosi morti viventi, in perfetto stile Thriller di Michael Jackson.

Lungo il tragitto potete trovare armi, vite extra, maggiore potenza dei colpi e altri oggetti magici che vi potranno essere di aiuto per concludere la vostra missioe. Il Magic Zapper, per esempio, annienta tutti gli avversari sullo schermo, il Power Shield invece genera un campo magnetico che vi rende immuni dai colpi avversari per circa 30 secondi.

Ciascun avversario ha un simbolo nella parte bassa dello schermo che ne indica lo stato di energia, mentre tutte le informazioni relative al vostro personaggio, come il punteggio, la potenza dei fendenti, il numero di vite, il tipo di magia posseduta e la barra che ne indica l'energia (quando si esaurisce perdete una delle cinque vite di partenza), si trovano nella parte alta dello schermo.

La grafica del gioco è stupenda, con sprite enormi e fondali molto dettagliati, e anche l'animazione è ben fatta. Altrettanto dicasi per il sonoro sintetizzato e la musica d'atmosfera. Il gioco viene è su tre dischetti (animazione e grafica prendono molto spazio) ed è inutile dire che i possessori di due drive eviteranno le lunghe attese davanti al monitor e soprattutto il fastidioso esercizio di togliere e inserire il disco ad ogni nuova sezione. Si possono memorizzare i migliori punteggi (e non spariscono quando spegnete il computer!), ma soprattutto è possibile registrare la propria impresa - solo se avete 1 Mega di memoria, e poi rivedersela, come in un film, col modo replay.

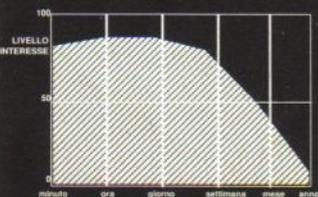
VERSIONE AMIGA

Stupenda grafica, con sprite grossi e ben disegnati, e ottimi sia il sonoro che le voci sintetizzate. Un gioco molto spettacolare che vi appassionerà immediatamente. Purtroppo, una volta risolto perde gran parte dell'interesse e resta solo bello da vedere e da ascoltare.

GRAFICA 9 **FATTORE QI 4**
AUDIO 9 **FATTORE GIOCO 7**
K-VOTO 830

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L69000d	RECENSITO
IBM	non comunicato	IMMINENTE
APPLE II GS	non comunicato	IMMINENTE

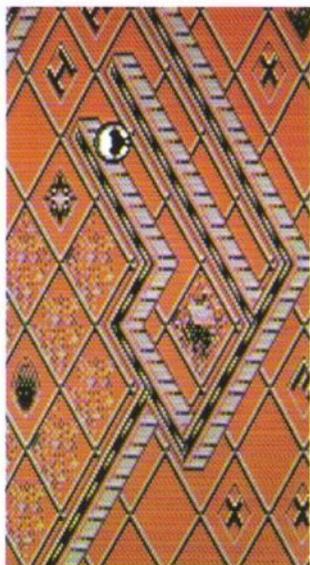
CURVA INTERESSE PREVISTO

Tanta grafica e sonoro, ma poca azione di gioco.

http://speccy.altervista.org/

923

A certi sistemi di comando un po' particolari va addebitato il successo di alcuni dei migliori giochi mai prodotti, come *Spindizzy* e *Zarch*. Alcuni sistemi, invece, hanno provocato dei veri e propri bidoni, impossibili da giocare. Allora come giudicare il movimento all'interno di un labirinto di una sfera di peso, dimensioni e velocità variabili? È un classi o o un pacco?

I labirinti sono raffigurati in 3D e sono suddivisi in piattaforme, quattro per ogni livello. Le piattaforme sono collegate tramite ascensori bidirezionali: solitamente c'è più di un collegamento tra due piattaforme. Per completare un livello bisogna trovarne l'uscita e ciò vuol dire attraversare le quattro aree... Nel primo livello il percorso è lineare e interessa una piattaforma per volta, invece in quelli successivi è necessario alternare tra una piattaforma all'altra. Spesso troverete un'icona o un ascensore irrimediabilmente chiusi e dovrete seguire un percorso tortuoso per arrivare al punto prescelto.

Cercare di raggiungere qualsiasi luogo in fretta e furia è letale. Il desiderio di muoversi velocemente deve essere temperato dalla necessità di tenere la sfera completamente sotto controllo. Ma

Attenzione allo "spinner" e alle piastrelle che stanno scomparendo. Passate a fianco dell'icona "pesante" e dirigetevi verso il buco...

... alla fine del buco c'è un luogo tranquillo. Potete nuovamente dirigervi verso il basso, arrivando sulla terza piattaforma.

INCREDIBLE SHR

Le diaboliche sfere della ELECTRIC DREAMS

non dovete neanche perdere tempo perché le piastrelle del pavimento su cui siete passati piano piano si consumano, ostacolando la via del ritorno, e a volte poter ripercorrere all'incontrario il proprio cammino è essenziale per arrivare per sopravvivere ed eventualmente scappare.

Le piastrelle di tutti i labirinti sono tempestate di simboli che esercitano vari effetti sulla sfera. Le più importanti sono le piastrelle che determinano la massa e il volume, in quanto non solo modificano il modo di controllo della sfera ma anche dove può andare. Se, ad esempio, questa è resa più pesante non potrà andare sulle piastrelle crepate. Se è resa troppo grande non riuscirà a

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L39000d	Feb 1989
SPECTRUM	L18000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c • L25000d	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO

VERSIONE C64

La grafica isometrica in 3D e' spettacolare, anche se non molto colorata. Lo scorrimento fila liscio proprio come dovrebbe. La musica introduttiva dà un festoso benvenuto e gli effetti speciali hanno un che di frizzante.

GRAFICA	7	FATTORE QI	7
AUDIO	6	FATTORE GIOCO	7

K-VOTO 923

Questa è una zona pericolosa, dovete giungere in fretta all'icona "scudo" prima che le sfere assassine vi prendano...

... dopo aver preso lo scudo, sgusciate per il corridoio e passate sopra altre icone "pesanti" sulla strada per il tubo...

...il tubo vi porterà in uno spazio aperto. Ora non è facile decidere dove andare - buona esplorazione.

INKING SPHERE

passare attraverso alcuni varchi all'interno del labirinto. Ci sono dei casi in cui dovrà essere piccola e leggera per poter rimbalzare oppure grossa e pesante per spostare gli oggetti circostanti.

Questo significa che gran parte del gioco si basa sulla creazione di mappe del labirinto, indicanti le posizioni delle icone sulle piastrelle, in

Ecco una zona difficile: se passate sopra le piastrelle "pesanti" vi sarà difficile arrivare al tubo, ma le icone circostanti aumentano il volume della sfera...

modo da potersi costruire un percorso che usi le piastrelle necessarie. Altro elemento fondamentale è trovare le icone che vi offrono uno scudo di protezione dagli assassini predatori che altrimenti distruggerebbero la sfera e vi rispedirebbero a inizio livello. Gli assassini spuntano fuori dai generatori e inseguono la sfera: per fortuna non puntano su di voi troppo velocemente. Se non avete lo scudo, l'ultima vostra risorsa è cercare di colpire gli assassini, sparando nella direzione del movimento. Le munizioni sono limitate, ma potete fare rifornimento ai depositi situati prima dell'inizio del livello. Altre icone situate sul pavimento hanno degli effetti particolari sulla sfera: ad esempio ne aumentano la velocità, la fanno ruotare e la lanciano all'improvviso in direzione casuale, la catturano e riducono il punteggio, concedono punti bonus o vi fanno precipitare in un buco nero. Con tutte queste icone che aspettano in agguato la sfera, se ne perdete il controllo è facile trovarsi sballottati da un'icona all'altra.

All'inizio il controllo del gioco risulta difficile e il fatto che le mappe delle piattaforme si fanno sempre piu' complesse non aiuta a progredire rapidamente. Tuttavia, non impiegherete molto a prendere confidenza con entrambi e da quel momento il gioco offre le stesse soddisfazioni di qualunque altro gioco a "comando intensivo" come *Thrust* e *Spindizzy*. Un ottimo gioco che rappresenta un interessante debutto.

FOURSFIELD IN PRIMA LINEA

ISS e' il primo gioco offerto dall'equipe di programmatori Foursfield. Un debutto non indifferente, tanto che sono già stati scritturati per produrre la simulazione di flipper Timescanner per l'Electric Dreams, con la speranza che riescano a produrre lo stesso realistico movimento della palla realizzato in ISS.
L'equipe e' composta da Stefan e Anna Ufnowski, gli ideatori del gioco, da Colin Reed, il programmatore, e da Steve Green, che si e' occupato della grafica. E' stato dal complesso intreccio di un paio di pantofole che Anna ha tratto ispirazione per un gioco ambientato in un intricato labirinto. Straordinario.

Il team Foursfield: Stefan Ufnowski, Anna Ufnowski, Steve Green e Colin Reed.

Dopo un po' di pratica diventa stupendo da esplorare e "mappare".

PURPLE SATURN DAY

L'Extraterrestre EXXOS

912

Di solito i computer giochi non sono gran che clementi con gli alieni, ma questa volta la rivalità fra le varie specie non sfocia in un bagno di sangue.

Ciò non toglie nulla alla durezza del gioco, il cui scopo resta sempre quello di vincere.

Si tratta di uno scontro sportivo di portata cosmica che ha luogo in prossimità di Saturno e in cui prendete parte a quattro gare con sette rivali alieni. Prima di cominciare il gioco vero e proprio, potete esercitarvi in ogni gara contro un droide, che, per quanto non arrivi alla abilità degli alieni, non è certo da sottovalutare. Il torneo è ad eliminazione diretta e le prime coppie vengono scelte a caso. In ognuna delle quattro gare affrontate un alieno e chi totalizza più punti passa al round successivo. Ciò significa che se anche vi è andata proprio male in una gara, potrete sempre recuperare con una buona prestazione nelle altre.

È possibile richiamare in ogni momento una schermata che illustri le situazioni degli otto concorrenti: i record personali che hanno totalizzato in ogni gara, la percentuale di vittorie di quella gara e i loro attributi personali. Le prestazioni migliorano man mano che diventerete sempre più abili, ma vi ci vorrà un bel po' per riuscire a eguagliare le prestazioni dei giocatori controllati dal computer.

Appartenendo alla stessa casa di Captain Blood e Get Dexter, ci si aspetterebbe soprattutto una grafica grandiosa. In effetti lo è, ma Purple Saturn Day offre molto di più: la giocabilità è eccellente. All'inizio gli alieni potranno sembrarvi imbattibili, ma in realtà non lo sono. Vi daranno comunque sempre del filo da torcere e se abbasserete la guardia, vi batteranno. A lungo andare diventa solo una questione di migliorare le medie e gli attributi.

Ecco i dati statistici relativi al concorrente umano: sebbene appaiano al momento nettamente inferiori, essi influiscono ben poco sull'azione e migliorano con l'esercizio.

Il tabellone del torneo riporta gli otto

Il tabellone del torneo riporta gli otto partecipanti e il loro punteggio in ogni "manche". Lo spazio vuoto nell'ultima riga sta a indicare che il giocatore umano è stato eliminato dalla gara.

Al vincitore vanno gli onori. Attorno a lui vedete i precedenti vincitori del titolo.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L 40.000d	USCITO
AMIGA	L 40.000d	IMMINENTE
AMSTRAD	IN PREPARAZIONE	
C64/128	IN PREPARAZIONE	
IBM PC	IN PREPARAZIONE	

VERSIONE ST

La grafica è eccezionale, dai piccoli dettagli delle immagini allo scorrimento e agli effetti prospettici di Ring Pursuit e Tronic Slider. Piacevole il brano introduttivo e buoni gli effetti sonori.

GRAFICA 9 FATTORE QI 6
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 912

CURVA INTERESSE PREVISTO

Sovraccarico sensoriale al primo impatto e un torneo impegnativo con grande giocabilità.

TIME JUMP

È la gara più semplice, dato che è poco più che uno sparatutto. I bersagli spuntano frontalmente dallo schermo e vanno colpiti puntandoli con un cursore e sparando. In tutte le tre ondate o "manche" i bersagli arrivano troppo velocemente e si muovono in modo casuali.

Alla fine vi troverete in una sequenza finale in cui il vostro grado di successo è illustrato dall'affascinante evoluzione grafica di un'immagine. È il gioco meno valido, ma non disturba il resto.

Le grandi stelle bianche sono già state catturate; ora il vostro cursore, il rettangolo bianco, sta avanzando alla conquista della prossima.

BRAIN BOWLER

Fra i quattro sottogiochi questo è il più difficile da padroneggiare ma anche il più esaltante. Sullo schermo è visualizzata la sezione di un cervello, percorso da circuiti integrati. Lo scopo è quello di attivare la vostra metà di cervello conducendo sei impulsi a destinazione attraverso il circuito. Voi controllate un aguzzo oggetto rotante di colore arancione che scende in picchiata nel circuito per attivarne i vari punti. Tre sono le operazioni principali che dovete eseguire: azionare gli interruttori per lasciar passare gli impulsi lungo un filo; aprire un cancello monodirezionale per lasciar passare un impulso ivi bloccato; catturare gli impulsi. Quest'ultimo è il compito più complesso poiché l'impulso deve essere raccolto da un luogo specifico, depositato in una specie di presa, dove, per essere fissato al suo posto, dovrà passarci sopra un altro impulso. Si costruiscono così ponti fra le

TRONIC SLIDER

I due concorrenti controllano due vetture all'interno di un'enorme griglia zeppa di pilastri. Un raggio di energia si scarica ad intermittenza sulla griglia e la percorre sibilando. Se colpito, sprigiona una massa di palline arancioni che possono essere raccolte passandoci sopra. Ciò incrementa il vostro livello di energia oltre al vostro punteggio. Le collisioni coi pilastri, col bordo della griglia e con l'altra vettura costano invece energia e punti. Esiste un limite di tempo, quindi si tratta di raccogliere più palline di energia possibile.

Se colpito, il raggio sprigiona le sfere arancioni visibili in primo piano.

Davanti ci sono i raggi di energia (a sinistra) e la parte posteriore del velivolo alieno.

La mappa aerea del campo indica i pilastri, i giocatori e il raggio di energia.

Questo indica i gradi di energia raggiunti dal giocatore. In questo momento il giocatore computerizzato, sulla sinistra, è in testa.

varie prese che permettono agli impulsi di giungere a destinazione.

Gli avversari computerizzati adottano diverse tattiche: alcune sono molto rapide, mentre altre si pongono l'obiettivo di scompigliare la vostra metà di cervello. Sebbene sia il gioco meno spettacolare per quanto riguarda le immagini, è quello che vi terrà più a lungo incollati allo schermo.

Questa scintilla funziona da meccanismo di attivazione dopo aver raccolto un impulso.

Qui vengono rilasciati gli impulsi catturati, dove diventano verdi quando gli passa sopra un altro impulso.

Gli impulsi possono essere raccolti in questi due punti.

Questo settore completo di chip verdi ha permesso a un impulso di raggiungere il centro del cervello.

RING PURSUIT

Una gara ambientata nella cintura di asteroidi che circonda Saturno: dovete non solo fare un intero giro attorno al pianeta, cercando di schivare tutti i detriti spaziali, ma anche superare un percorso slalom composto da satelliti rossi e gialli. Se superate il satellite dalla parte giusta mentre siete in testa il vostro punteggio aumenterà. Se invece andate dalla parte sbagliata, i punti vanno all'alieno. Questa gara richiede un misto di velocità e destrezza. Si può costringere l'alieno ad andare dalla parte sbagliata di un satellite quando è in testa, ma è meglio se siete voi a guidare la corsa.

Questa volta l'alieno ha imboccato la strada giusta attorno ad un satellite rosso: meglio raggiungerlo alla svelta.

Le meteore e i satelliti che vi travolgono da ogni lato sono spettacolari, ma vi ritroverete a guardare più spesso il tracciato sul radar a sinistra dello schermo. Non mostra gli asteroidi ma illustra più chiaramente il percorso slalom e la posizione dell'alieno.

L'alieno ha un leggero vantaggio e sta per andare dalla parte sbagliata di un satellite giallo: tutti punti a vostro favore.

Lo schermo radar mostra le due navi e i satelliti. È più facile seguire lo slalom da qui ma durante il percorso vi scontrerete con molte rocce.

La sfera si riempie gradualmente di rosso indicando il completamento di un circuito di Saturno.

BY FAIR MEANS OR FOUL

La boxe secondo la SUPERIOR?!?

QUALCHE volta una persona deve barare, punto e basta. Sia che si tratti di battere delle poke o fare delle mosse illegali in un incontro di boxe, a volte è l'unica soluzione possibile. In questa simulazione di boxe per uno o due giocatori le mosse illegali fanno parte del gioco, se volete arrivare a vincere il titolo. Giocare da soli significa affrontare sei avversari sempre più difficili per arrivare alla conquista del titolo e poi diversi altri per difenderlo. Ci sono quindici round per match e un totale di otto mosse disponibili, quattro legali e quattro illegali. I due pugili sono visti di lato, mentre un arbitro vaga per il ring tenendoli costantemente d'occhio per tutto l'incontro. Una piccola icona del vostro pugile nell'angolo in alto cambia colore a secondo di quanto l'arbitro vi sta guardando. Un'icona rossa significa che vi sta osservando come un falco, una gialla significa che avete possibilità di non farvi scoprire se usate una mossa illegale e un'icona verde significa che è tempo di iniziare a dare testate, calci e colpi sotto la cintura. Non dovete tenere sempre d'occhio l'icona, però, poiché a volte l'arbitro si addormenta e appare un fumetto pieno di ZZZZ. Se il vostro pugile viene colto mentre fa la sporca, l'arbitro urla "foul" (fallo) e perdete una delle vostre cinque vite. Dovete inoltre stare attenti a non avvicinarvi troppo all'avversario, poiché potreste rimanere bloccati in una presa e scambiarvi di posto. Se questo succede troppo spesso, perdete un'altra vita. *By Fair Means ecc.* non è una buona simuazione di pugilato. La giocabilità è scarsa ed è anche poco impegnativo. Ammettiamo che è stato pensato più come un gioco spiritoso che una vera simulazione sportiva, ma dubito che lo troverete divertente per molto tempo.

C64 - provate a dare un colpo basso senza farvi vedere - vale la pena rischiare?

VERSIONE SPECTRUM

La grafica monocromatica è adeguata, ma l'animazione è scadente (specialmente nel movimento dell'arbitro)

GRAFICA 5 · FATTORE QI 1
audio 2 · FATTORE GIOCO 5
K-VOTO 332

VERSIONE C64

La grafica è più colorata ma l'animazione è altrettanto scadente. Anche qui il sonoro è misero

GRAFICA 6 · FATTORE QI 1
audio 2 · FATTORE GIOCO 5
K-VOTO 338

PIANO DELLE USCITE

SPECTRUM	L18000c	RECENSITO
AMSTRAD	L18000c • L25000d	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L25000d	RECENSITO

CURVA INTERESSE PREVISTO

LIVELLO INTERESSE: 100, 50, 0 — minuto, ora, giorno, settimana, mese, anno — C64, SPECTRUM

Non tiene la distanza.

TKO

L'ACCOLADE tira un jab

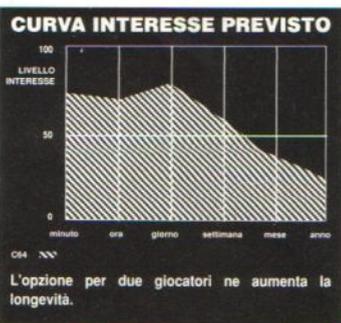
QUESTO ultimo titolo della casa di software USA Accolade è pieno di occhi neri e nasi sanguinanti. E perché no? Dopo tutto, è un'altra simulazione di pugilato.

Due giocatori possono combattere simultaneamente in incontri da tre, cinque e dieci round da due minuti ciascuno. I giocatori solitari possono invece affrontare cinque avversari controllati dal computer per la conquista del titolo (ma devono sempre scegliere il numero di round).

Lo schermo è diviso orizzontalmente in due, e in ciascuna metà c'è il busto frontale di un pugile. Quando giocate da solo il vostro pugile è quello della metà superiore ed ogni volta che tirate uno dei nove pugni disponibili, sullo schermo appare un grosso guantone. Guardate la metà inferiore per vedere se il pugno è andato a segno o è stato bloccato. Vi sono due tipi di pugni: quelli al corpo e quelli alla testa. Muovendo il joystick in una delle otto possibili posizioni e premendo il pulsante di fuoco determinerete il tipo di pugno: l'idea è di colpirlo dove non è in guardia. Egli farà lo stesso con voi e quindi dovrete alternare la guardia per cercare di parare i colpi. Questa operazione richiede semplicemente il movimento alto-basso del joystick senza la pressione del pulsante di fuoco fin quando siete contenti della guardia adottata tra le cinque disponibili.

La forza del pugno del vostro pugile dipende dal tipo di guardia che sta tenendo. Per esempio, se ha la guardia alta per proteggere la testa, i pugni che tirerà saranno dei deboli jab. Se ha la guardia bassa potrà mettere nei colpi tutta la sua forza e fare dei danni (se il colpo andrà a segno).

La divisione dello schermo è molto efficace e il gioco è divertente da giocare. All'inizio troverete che gli avversari computerizzati sono difficili da sconfiggere,

C64 - Mahoon ha preso un pugno sul mento. Forse dovrebbe alzare la guardia?

PIANO DELLE USCITE

C64/128	L18000c • L25000d	RECENSITO
IBM PC	non comunicato	MARZO 89

VERSIONE C64

La grafica è molto colorata e ben animata. Non vi ci vorrà più di tanto per sconfiggere gli avversari computerizzati.

graFICA 8 · FATTORE QI 3
audio 5 · FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 719

CURVA INTERESSE PREVISTO

L'opzione per due giocatori ne aumenta la longevità.

GRAND PRIX CIRCUIT

ELECTRONIC ARTS in pista a tutto gas

QUANDO gli utenti Amiga hanno voglia di farsi un giretto su una macchina con gli alettoni caricano *Ferrari Formula One*. E i poveri utenti PC cosa fanno? Fino ad ora molto poco.

Dalla Accolade - quelli di *Test Drive* - arriva questa simulazione di guida che vi fa sedere al posto di guida. Ci sono tre principali opzioni di gioco: allenamento, corsa singola e campionato del mondo.

Nel modo allenamento potete scegliere uno qualunque degli otto circuiti e guidare a tutta velocità senza preoccuparvi delle altre macchine. L'opzione corsa singola vi consente di scegliere un circuito, ma questa volta in gara contro altre macchine. Prendete parte al campionato e dovrete gareggiare contro gli altri piloti su tutti i circuiti.

Oltre a poter scegliere il circuito, il giocatore può scegliere tra tre automobili quella che vuole guidare per ciascuna corsa. Anche il livello di difficoltà può essere regolato a piacere. Volete guidare una macchina automatica a cui non succede niente se mandate fuori giri il motore? Non c'è problema. O preferite cambiare le marce e guidare un bolide pieno di temperamento ma molto delicato? Anche qui, nessun problema. Consigliato agli utenti/piloti di PC.

PIANO DELLE USCITE		
C64/128	L18000 c • L25000d	IMMINENTE
IBM PC	L59000d	USCITO

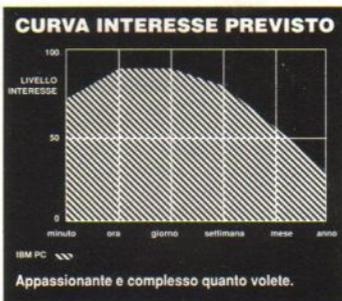
CURVA INTERESSE PREVISTO

Appassionante e complesso quanto volete.

VERSIONE PC

Si gioca bene anche se siete costretti ad usare il tastierino numerico, ma il joystick è meglio. La versione EGA è la più bella a vedere, ma è un gran bel gioco anche in CGA.

graFicA	8	FATTORE QI	4
audio	6	FATTORE GIOCO	8

K-VOTO 862

POWERPLAY HOCKEY

I Diavoli Rossi dell'ELECTRONIC ARTS

PRENDETE i bastoni, ragazzi. Non c'è molto da ridere nel gioco dell'hockey - ma c'è molto sangue, botte e urla. La confezione e il poster potranno provocare qualche risatina, però: non capita spesso di vedere Michael Gorbaciov con indosso un elmetto da hockey.

Le simulazioni di hockey sono sempre state in genere del calcio su ghiaccio, ma qui il controllo si avvicina più alla realtà. Ci vuole tempo per eseguire manovre sul ghiaccio - non potete fare giravolte di 180 gradi in un decimo di secondo. Potete giocare uno contro uno o con squadre intere di cui voi controllate soltanto un giocatore. I tifosi saranno contenti di sapere che sono incluse tutte le cose che fanno una partita di hockey: gioco duro, falli, fuorigioco e slap shot. Possono essere modificati anche i livelli di difficoltà e i periodi di gioco. Al massimo livello l'azione di gioco è veloce e furiosa. Quando giocate nella versione a squadre, potete contare sul comportamento intelligente dei vostri compagni e sul portiere automatico, così da potervi concentrare sul vostro unico giocatore. Sono state implementate tutte le penalità, anche quando scoppia una rissa - cosa che succede spesso! È la migliore simulazione di hockey prodotta fino ad ora, anche se l'azione è un po' in lontananza, dato che le figure dei giocatori sono piccoline.

PIANO DELLE USCITE		
C64/128	L25000d	USCITO

VERSIONE C64

La grafica è piccola ma ben fatta. La parte migliore degli effetti sonori sono i pezzi di organo che vengono suonati dopo le marcature o altri momenti particolari.

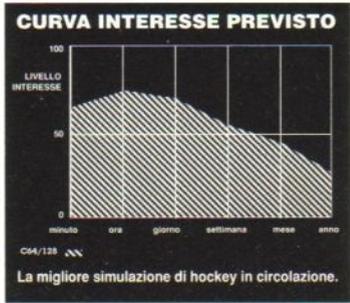
graFicA	5	FATTORE QI	2
audio	4	FATTORE GIOCO	6

K-VOTO 686

C64 - L'Est incontra l'Ovest in una guerra fredda dove gli unici missili sono i dischi di gomma

CURVA INTERESSE PREVISTO

La migliore simulazione di hockey in circolazione.

EGA PC – sul campo centrale davanti alla folla in attesa. Notate le finestre di controllo alla sinistra e alla destra dello schermo, dove vengono prese le decisioni sul tiro.

SERVE AND VOLLEY

La schiacciata della ACCOLADE

ECCO l'ultimo titolo nella serie dei giochi di tennis. Qui non ci saranno discussioni se la palla è dentro o fuori - vale quello che dice il computer.

Il campo è visto di lato e può avere tre fondali diversi. Prima di cominciare potete trafficare con un mucchio di comandi di regolazione per ottenere l'equilibrio desiderato. Potete giocare contro il computer o un altro giocatore e scegliere tra 10 diversi avversari pre-definiti o crearne uno nuovo. I giocatori sono valutati in base al rapporto tra velocità/resistenza, diritto/rovescio e potenza/precisione.

Gli incontri possono essere giocati su campi di cemento, erba o terra battuta e su uno, tre o cinque set. Ci sono tre livelli di difficoltà - facile è veramente facile e difficile lo dice la parola stessa. Potete anche giocare incontri singoli o partecipare ad un torneo ad eliminazione tra otto giocatori.

Il meccanismo di gioco sembra all'inizio complicato, ma in realtà è semplicissimo. Non dovete far altro che premere il pulsante di fuoco per scegliere il colpo ed eseguirlo al momento giusto. Il movimento verso la palla è automatico, anche se potete impostare la direzione della palla.

É ben presentato e può essere facile o difficile quanto volete. Azione sportiva di classe che vi terrà impegnati a lungo.

PIANO DELLE USCITE		
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO
IBM PC	L59000d	USCITO

VERSIONE PC

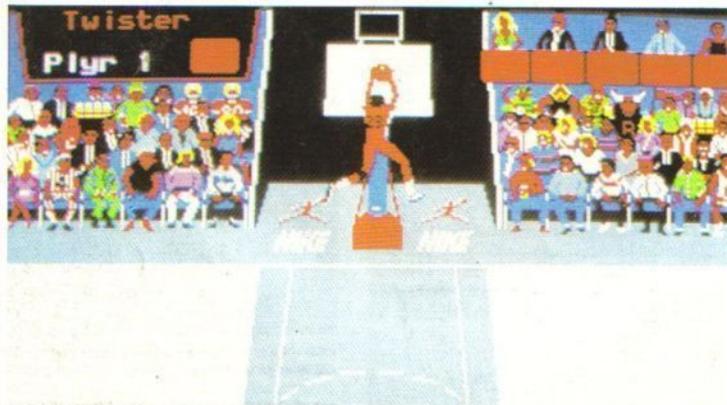
La versione EGA è bella, ma quella CGA lascia un po' a desiderare nella selezione dei colori. L'azione è piuttosto lenta, ma ciò non danneggia

grAFICA7(4) FATTORE QI 2
audio 4 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 701

CURVA INTERESSE PREVISTO

Non molto appassionante ma alla lunga lo troverete interessante.

JORDAN VS BIRD

Pallacanestro NBA dall'ELECTRONIC ARTS

DR J è ormai andato in pensione e Larry Bird da tempo è in cerca di un socio da affrontare sul parquè. Forse per evitare brutte figure al biondo dei Celtics oppure semplicemente perché il compenso richiesto da Magic Johnson era troppo alto, l'Electronic Arts ha preferito 'ingaggiare' Michael Jordan, dei Chicago Bulls.

One on One, seconda serie, è un'azione uno-contro-uno in cui prendete il controllo di uno dei due campioni e un amico (o il computer) prende il controllo dell'altro in feroci duelli all'ultimo canestro.

Potete scegliere tra un'intera partita di quattro quarti (decidendo voi stessi la lunghezza) o giocare a chi realizza per primo undici o quindici punti senza limiti di tempo. C'è uno "Slum Dunk Contest" che consente a quattro giocatori di affrontarsi in una gara di schiacciate di tutti i tipi, in una vera e propria orgia di acrobazie - nel gioco dovete cercare di imitare le evoluzioni di "Air" Jordan mentre esegue le sue famose schiacciate aeree. Larry Bird non se ne sta certo a guardare ed ha anche lui il suo gioco, "3-Point Shoot Out", dove bisogna fare canestri da tre in un dato tempo.

Se apprezzate il basket NBA, probabilmente vi divertirete molto a giocare a *Jordan vs Bird*. É certamente ben realizzato ed i vari livelli di difficoltà lo rendono impegnativo.

PIANO DELLE USCITE		
C64/128	L25000d	IMMINENTE
IBM PC	L49000d	USCITO

VERSIONE PC

La versione CGA è OK. La versione EGA ancora meglio. É giocabile ed impegnativo e se vi piace il genere vi divertirete un sacco.

GRAFICA 7 FATTORE QI 2
audio 5 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 711

CURVA INTERESSE PREVISTO

Grande – soprattutto se amate la pallacanestro.

http://speccy.altervista.org/

90° MINUTO

Questo mese il campionato di calcio nomina il Campione d'inverno. Quale momento migliore per comprarsi un gioco di calcio? La parola ad Alberto Rossetti, l'uomo che viene soprannominato... ehm... Alberto Rossetti.

A volte il mondo dei giochi è strano: un giorno non trovi un gioco di calcio a pagarlo oro, poi ne saltano fuori dieci tutti in una volta. Non so esattamente perché succede, ma oggigiorno è giusto dire che le simulazioni del calcio sono un "genere" e lo saranno a lungo, almeno fintanto che qualcuno trova sempre nuovi e migliori modi per programmarli.

La Sega e la Nintendo hanno cartucce di calcio, *Match Day II* ha vinto più premi e approva-zioni che il fondoschiena di Kim Basinger, e i giochi di "gestione di società calcistiche" lottano con le avventure nei dungeon per accaparrarsi il titolo di trama più diffusa tra i giochi di strategia. I paragoni con i giochi di strategia/avventura diventano più evidenti nel caso di *Roy of The Rovers* della Gremlin, che oltre ad essere un mediocre gioco di calcio è anche una mediocre avventura dinamica.

La qualità di questi giochi di calcio varia di molto: alcuni sono giocabili e vedibili anche sullo Spectrum senza troppi problemi, mentre altri sono delle vere schifezze che trasformano un'Amiga o un Atari in un calcolatore tascabile Casio. Quindi diamo un'occhiata imparziale, da arbitro, alla messe di nuovi giochi di pallone e vediamo se ce n'è qualcuno che possiamo prendere a calci.

ROY OF THE ROVERS

L'eroe in pantaloncini della Gremlin

LA squadra dei Melchester Rovers è stata rapita e quindi tocca a *Roy Of The Rovers* (che al momento doveva essere intento a lucidare la sua Porsche o a recitare nel fumetto popolare inglese di cui è protagonista, ed ha quindi evitato la cattura) trovare i suoi compagni di squadra prima dell'inizio della partita. Questo è lo scenario per la prima parte di *ROTR*, un'avventura dinamica a menù, che per qualche ragione mi fa venire in mente Andy Capp. Vagate per la città di Melchester (seguendo la mappa fornita col gioco) e seguite gli indizi piuttosto pesanti finché trovate o meno (non sembra avere importanza) la squadra rapita.

Dopo di che vi viene chiesto di caricare la parte "calcistica" del gioco. I giocatori scomparsi appaiono miracolosamente e qui casca l'asino, cioè la storia. Se perdono la partita, lo speculatore edile può acquistare lo stadio e costruirci al suo posto un condominio. Se vincono, la squadra potrà continuare ad entusiasmare la folla di tifosi.

La sezione dell'avventura dinamica è ben implementata, ma gli manca la scintilla e non c'è un vero incentivo a portare a termine il compito. Il gioco del calcio è molto difficile da controllare e spesso ti trovi a correre nella direzione opposta a quella in cui vorresti andare. Ho pensato che potesse essere il joystick, ma ha fatto la stessa cosa con tutti quelli che ho provato, compreso il fedele Konix Navigator. Quindi pollice verso per la sezione con la partita, il che è un peccato perchè l'idea aveva delle possibilità.

Andare su e giù per le strade alla ricerca di indizi può essere impegnativo per qualcuno, lo so, ma per me ci manca quel qualcosa che riesce a rendere divertente il compito da eseguire. Ci sarebbe voluto proprio un bel gioco di calcio come antidoto. Ma non ce l'ha.

PIANO DELLE USCITE

C64/128	L12000c • L15000d	USCITO
SPEC 128	L12000c	USCITO

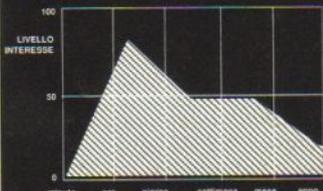
Roy of the Spectrum - trovate i vostri compagni di squadra e potrete farvi una bella partitina!

VERSIONE SPECTRUM

La versione Spectrum ha in più il problema di essere monocromatica, il che rende difficile distinguere i propri calciatori da quelli dell'avversario.

GRAFICA	8	FATTORE QI	7
AUDIO	4	FATTORE GIOCO	6

K-VOTO 535

CURVA INTERESSE PREVISTO

Bizzarra combinazione di un'avventura dinamica e un gioco di calcio.

FOUR SOCCER SIMULATOR

CODEMASTERS crossa quattro giochi in uno

PIU' che un gioco, questo è un modo di vendere quattro giochi in una sola confezione. Tre giochi di calcio spettacolarmente simili, insieme ad una sezione di allenamento che assomiglia alla sfida olimpica di Daley Thompson. I quattro giochi non sono a multi-caricamento e sono uno su ogni lato delle due cassette.

Calcio in strada sullo Spectrum, in stile Codemasters

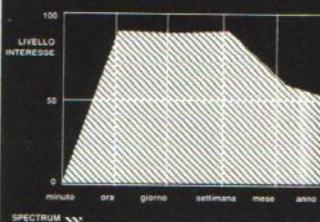
PIANO DELLE USCITE		
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO
SPEC 128	L18000c •	USCITO
AMSTRAD	L18000c • L25000d	USCITO

Prima c'è *11-A-Side Soccer*, una simulazione di calcio abbastanza convenzionale con i soliti novanta minuti di falli, pedate e calci negli stinchi. Il gioco risponde abbastanza bene ai comandi e contro il computer avete buone probabilità di vincere. La cosa complicata è il passaggio, dato che non potete vedere il campo al di là del vostro punto di vista piuttosto limitato, quindi passare la palla ad un altro giocatore prima che Gigi Scarpone vi martelli le caviglie è un po' problematico. Ha comunque rimesse, corner, falli, punizioni, fuorigioco ecc. *Indoor Soccer* ha la stessa grafica (per quanto riguarda i calciatori) e giocabilità, ma si svolge su un campo circondato da mura, quindi la palla rimbalza e siete limitati a solo cinque giocatori per squadra. *Street Soccer* ha la stessa grafica (sempre relativa ai calciatori) con la differenza che invece di giocare in un bel rettangolo di campo, ci sono di mezzo automobili, alberi e case. Una cosa che gli manca è il vecchietto che ti ruba la palla o chiama la polizia per farti smettere di giocare. Infine c'è *Soccer Skills*, dove vi allenate. In pratica consiste nell'eseguire dribbling in un percorso formato da coni, tirare e parare punizioni, sollevare pesi e fare flessioni. L'obiettivo del gioco è piuttosto limitato, ma l'implementazione è piacevole e giocabile e tutto sommato la confezione rappresenta un ottimo affare per quanto riguarda i giochi di calcio.

VERSIONE SPECTRUM

La grafica è OK e la giocabilità è buona. Anche se nessuno dei giochi vale Match Day II, è un buon affare.

GRAFICA 7 **FATTORE QI** 4
AUDIO 3 **FATTORE GIOCO** 8
K-VOTO 856

CURVA INTERESSE PREVISTO

Tre giochi di calcio e uno di allenamento al prezzo di uno.

FOOTBALL DIRECTOR II

D&H GAMES triangola come al solito

NATO sullo Spectrum, *Football Director* è presto diventato uno dei migliori giochi di gestione di una società calcistica. *Football Director II* è la prova vivente che il troppo a volte non stroppia. Ora disponibile nelle versioni Amiga e Atari, *FDII* ha sempre il suo fascino. Ho cercato di analizzare il perché piace, ma non ci sono riuscito. Ha un livello di complessità che alcuni trovano soddisfacente ed è ravvivato dal fatto di avere i nomi e gli attributi degli attuali giocatori del campionato (inglese, ovviamente). In Inghilterra c'è addirittura un gruppo di fedeli appassionati, interessati a giocare contro altri Direttori Sportivi in campionati e tornei di coppa, il che è incredibile. Riuscite a pensare ad un altro gioco che susciti cose del genere? Okay, e con ciò? Quello che gli utenti Amiga e Atari vogliono sapere è se vale la pena.

Beh, anch'io, che sono un incallito antistratega, ho trovato il contenuto del gioco interessante e fintanto che siete appassionati di giochi di calcio e di dittature militari, una strana combinazione lo ammetto, vi piacerà.

FDII sull'ST - riuscirà Rochdale a pareggiare prima del fischio finale?

PIANO DELLE USCITE		
SPEC 128	L39000d	USCITO
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
AMSTRAD	L39000d	USCITO
IBM PC	L39000d	USCITO

VERSIONE ST

Come le altre versioni è in Basic e anche piuttosto lento, ma se siete un amante della strategia ciò non vi fa neanche un baffo. L'effetto del gioco è stranamente irresistibile.

GRAFICA 2 **FATTORE QI** 8
AUDIO 2 **FATTORE GIOCO** 7
K-VOTO 606

CURVA INTERESSE PREVISTO

Complesso gioco di strategia/gestione di società. Difficile ma appassionante.

http://speccy.altervista.org/

MICROPROSE SOCCER

Un gioco Sensible dalla MICROPROSE

915

Dopo aver cercato di vendere il loro cartellino a vari potenziali editori, i tre attaccanti della Sensible Software (ovvero Jonathan Hare, Chris Yates e il nuovo Martin Galway) sono finalmente riusciti a trovare posto nella formazione della Microprose, famosa squadra di serie A (quella con la maglia a righe bianche, rosse e blu).

È un normale gioco di calcio a 11 giocatori per squadra, più una versione del calcetto a sei giocato in USA. Entrambi le variazioni sono viste dall'alto, più o meno allo stesso modo del famoso gioco da bar, di cui al momento nessuno qui a Kappa riesce a ricordarsi il nome... La cosa bella di questo gioco, rispetto a molti altri programmi di calcio, sono numerose possibilità di gioco, sia sul campo che fuori. Tra queste vi sono diverse possibilità di tiro (pallonetti, tiri ad effetto, rovesciate), mucchi di opzioni con cui trafficare e una serie completa di eventi ai quali partecipare come il torneo Microprose International Challenge, la Coppa del Mondo e un campionato con 16 giocatori in carne ed ossa - più si è meglio è. La giocabilità è molto fluida e tutto sommato è un titolo attraente - specialmente per i giocatori solitari, i quali non hanno sempre l'amico bravo con cui fare una partita decente.

Microprose Soccer è un po' caro a L. 39.000 per la cassetta C64, ma se cercate roba di qualità questo gioco vince di goleada.

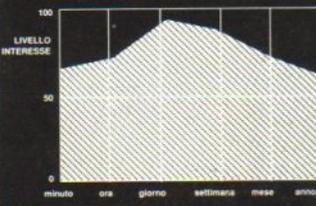
PIANO DELLE USCITE		
C64/128	L39000c • L49000d	USCITO
SPEC 128	non comunicato	IMMINENTE
ATARI ST	non comunicato	IMMINENTE
AMIGA	non comunicato	IMMINENTE
AMSTRAD	non comunicato	IMMINENTE
IBM PC	L59000d	IMMINENTE

C64 - una bella vista dall'alto e una gran giocabilità!

VERSIONE C64

Estremamente giocabile e visivamente piacevole, con molta varietà di gioco.

GRAFICA 9 FATTORE QI 7
AUDIO 5 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 915

CURVA INTERESSE PREVISTO

È uno dei migliori football per il C64.

HOTBALL

Satory non è Platini

PARBLEU ancora un gioco francese dalla Satory/Coktel Vision: questa volta un incontro di calcio uno contro uno... no, non è un errore, ho detto proprio UNO contro UNO.

Ad essere onesti, si può giocare anche DUE contro DUE in quattro giocatori, usando l'interfaccia per due joystick inserita nella porta parallela e ciò almeno lo distingue dalla massa dei giochi di calcio. Idea interessante quella di usare l'interfaccia che serve per giocare come protezione... anche se poi funziona in modo irregolare. A volte è impossibile ercare di selezionare le opzioni sullo schermo iniziale, dato che il cursore insiste che stai spingendo il joystick a destra, quando invece non lo stai neanche toccando.

Il punto di vista è dall'alto e il modo in cui muovete i giocatori è un po' confusionario all'inizio. È un po' come muovere un carro armato: spingete il joystick in avanti per andare avanti, gli date una botta a destra o a sinistra per girare e lo tirate verso di voi per fermarvi. Se spingete in avanti e lasciate andare il joystick, il vostro giocatore andrà avanti finché non sbatterà contro un ostacolo. Questo non è il modo di giocare un gioco di calcio - la mia esperienza mi dice che devi poterti almeno girare senza dover prendere la tangenziale poiché il raggio di sterzo del tuo giocatore è più grande di quello di un camion! Come molte cose nella vita, ci si abitua anche a questo, ma sarebbe meglio non doverlo fare. Ancora una volta il controllo del joystick ha mandato in tilt il mio giocatore, facendolo correre verso la mia porta nonostante i miei tentativi di fargli fare il contrario. Nonostante ciò, quando funziona, è anche divertente.

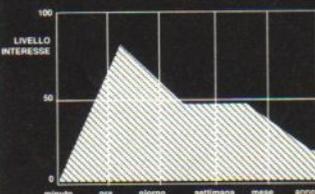
PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L49000d	USCITO
AMIGA	L49000d	USCITO

ST - la bella vista dall'alto non compensa la mancanza di giocabilità.

VERSIONE ST

Non è un brutto gioco e merita un'occhiata, nonostante l'interfaccia, che ha degli strani effetti sul controllo dei giocatori. Provatelo prima di comprarlo, comunque.

GRAFICA 8 FATTORE QI 7
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 535

CURVA INTERESSE PREVISTO

Gioco di calcio incasinato con un interfaccia per il joystick e la possibilità di giocare in 4.

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

BAD DUDES VS.
DRAGONNINJA
T.M.
DATA EAST
imagine
..the name of the game
COMMODORE 64
SPECTRUM
AMIGA
ATARI ST
alia da: LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Te

PROVE SU SCHERMO

SUPPLEMENTO

Un'altro Supplemento a Prove su Schermo: il secondo numero di una lunga serie...
Che meraviglie sperate di trovare nelle prossime pagine?
TNT aumenta sempre di più, con pagine fitte di trucchi su come giocare (o barare a) Elite, Garfield, Corruption, Operation Wolf, Virus e - forse è meglio fermarsi altrimenti la lista occuperebbe troppo spazio. La rubrica ormai regolare sui Giochi Economici prosegue alla grande con un carrellata sul "raccolto" del momento più un paio di recensioni per farvi venire appetito.
E per concludere questo servizio supplementare c'è la sezione "nuove versioni": due pagine di guida condensata e completa alle ultimi conversioni con un doppio voto.

http://speccy.altervista.org/

GUIDA RAPIDA ALLE

Alla fine del 1988 le case hanno sfornato decine di giochi – un ritmo sfrenato che ci ha spinto a realizzare questa veloce guida per recuperare il tempo perduto.

AMIGA

CAPTAIN BLOOD

INFOGRAMES L40000 d
prima versione Atari ST:
K-VOTO 887

Questa innovativa avventura dinamica francese si presenta bene come la versione per ST. È più attraente e giocabile della versione precedente anche grazia alla possibilità di "tagliare" le lunghe sequenze grafiche.

■ K-VOTO 890

ELITE

FIREBIRD L45000 d
versione più recente: Atari ST
K-VOTO 907

La musica e gli effetti sonori sono stati molto migliorati. Per il resto è simile alla versione per ST, un vero piacere giocarlo.

■ K-VOTO 918

GARFIELD "BIG FAT HAIRY DEAL"

THE EDGE L39000 d
versione C64:
K-VOTO 585

In pratica è uguale al gioco a 8-bit con sfondi e animazione migliori. L'azione di gioco un po' oscura lo rende un gioco valido per i connoisseurs del genere o gli appassionati del gatto creato da Jim Davis'.

■ K-VOTO 554

HELLFIRE ATTACK

MARTECH L39000d
versione per Atari ST recensita su K n2
K-VOTO 554

Gli effetti sonori sono migliorati ma tutto è noioso ed ammorbante come nella versione per ST.

■ K-VOTO 472

INTERNATIONAL SOCCER

MICRODEAL L39000d
versione Atari ST:
K-VOTO 576

Buona musica, buona grafica, pessima giocabilità. Tutto è troppo semplice e vi annoierete dopo pochi minuti di corsa sul campo di gioco.

■ K-VOTO 482

OUT RUN

US GOLD L25000d
versione per Atari ST:
K-VOTO 873

Piacevole come sull'ST con la colonna sonora migliore.Comunque è sempre un po' vecchiotto.

■ K-VOTO 822

SPIDERTRONIC

INFOGRAMES L34000d
versione per Atari ST:
K-VOTO 903

La stessa bizzarra azione dell'ST. Gli effetti sono stati leggermente migliorati anche se questo ha cambiato ben poco.

■ K-VOTO 903

THUNDERBLADE

US GOLD L39000d
versione C64 recensita su K 2
K-VOTO 800

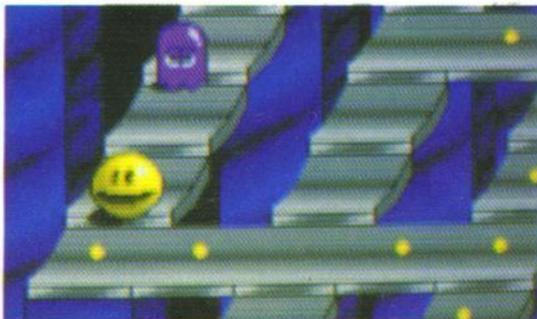
La grafica è stupenda con molte esplosioni ed altri effetti. Ogni cosa si muove velocemente e questo rende il gioco più difficile.

■ K-VOTO 835

PACMANIA

GRAND SLAM L12000c, L15000d
versione Amiga recensita su K 2
K-VOTO 775

La versione per C64 è più irresistibile di quelle a 16 bit. Grafica ed effetti sonori sono di buon livello.

■ K-VOTO 720

AMSTRAD

GUERRILLA WAR

IMAGINE L18000c
versione Spectrum provata su K 2 K-VOTO 704

Versione più colorata di quella per lo Spectrum, ma lo scorrimento è saltellante e la giocabilità insufficiente. Non è certo una delle migliori conversioni dell'Imagine.

■ K-VOTO 567

LIVE AND LET DIE

DOMARK/ELITE L18000c
versione C64 recensita su K 2
K-VOTO 723

Grafica fluida e colorata e buona giocabilità. Molto difficile per la velocità dell'azione. Peccato che i percorsi siano pochi.

■ K-VOTO 786

RETURN OF THE JEDI

DOMARK L18000c
versione Atari ST recensita su K 2
K-VOTO 854

Grafica colorata e veloce e splendidi effetti sonori. Il controllo a volte è strano (quanto la rilevazione delle collisioni) ma comunque è un'ottima conversione.

■ K-VOTO 816

ATARI ST

FIREZONE

PSS L49000 d
versione per Amstrad :
K-VOTO 710

Un semplice wargame e ben presentato che vi consente di affrontare avversari agguerriti controllati dal computer. La presenza di un editor di gioco ne garantisce la longevità.

■ K-VOTO 734

GARFIELD "BIG FAT HAIRY DEAL"

THE EDGE L39000 d

Praticamente identica alla versione per Amiga (vedi commento all'inzio di pagina).
La musica non è molto bella, ma il gioco è più veloce e quindi è leggermente più giocabile.

■ K-VOTO 562

NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX

MARTECH L49000d
versione per Spectrum
K-VOTO 795

Terribile l'effetto degli incidenti

http://speccy.altervista.org/

NUOVE VERSIONI

accompagnato da tremendi effetti sonori.
Non sfrutta le potenzialità di grafica, sonoro e giocabilità dell'ST .
■ K-VOTO 421

SORCEROR LORD
PSS L49000d
versione per Spectrum
K-VOTO 844

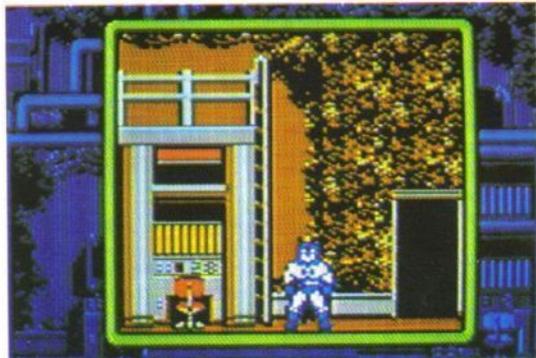
Un appasionante, piacevole ed impegnativo wargame di fantasy. La grafica naturalmente è stata notevolmente migliorata.
■ K-VOTO 864

THE PEPSI CHALLENGE MAD MIX GAME
US GOLD L39000d
versione per SPECTRUM recensita su K 1
K-VOTO 524

PacMan ritorna nelle sue molteplici imitazioni. La versione per ST è affascinante, ma manca di giocabilità, compensata però da uno scorrimento scadente e un controllo poco sensibile.
■ K-VOTO 478

C64

BATMAN
OCEAN L15000d
versione Spectrum recensita su K 2
K-VOTO 903

È una delle migliori avventure dinamiche ad enigmi. La grafica del C64 aumenta la bellezza di questo gioco .
■ K-VOTO 913

BUBBLE GHOST
ERE L19000c L25000d
versione per Amiga:
K-VOTO 814

Questo originalissimo gioco ad enigmi è finalmente disponibile per il 64, ed è divertente come le altre versioni.
■ K-VOTO 814

THE PEPSI CHALLENGE MAD MIX GAME
US GOLD L12000c L15000d
versione per SPECTRUM recensita su K 1
K-VOTO 524

Come per gli altri formati. Non ha niente di particolare rispetto a *Pac-Man*, il gioco a cui è ispirato.
■ K-VOTO 496

TOTAL ECLIPSE
INCENTIVE L15000c L20000d
versione per Amstrad recensita su K 2
K-VOTO 907

È un po' troppo lento ma molto carino da vedere. Gli enigmi sono impegnativi da risolvere, peccato per la lentezza del gioco.
■ K-VOTO 901

TYPHOON
IMAGINE L12000c L15000d
versione Spectrum recensita su K 1
K- VOTO 654

È tutto più impegnativo con una buona varietà di livelli in stile arcade.
■ K-VOTO 704

SPEEDBALL
IMAGEWORKS L25000d
versione Atari ST
K-VOTO 834

La grafica a pieno schermo e gli effetti sonori sono migliori della versione per ST. Appassionante da giocare contro il computer od un amico.
■ K-VOTO 874

STAR TREK
FIREBIRD L18000c L25000d
versione ATARI ST
K-VOTO 764

Con un ritardo pauroso finalmente arriva la versione di *Star Trek* per C64. Con qualche differenza per grafica e sonoro il gioco, per quel poco che c'è da fare, è simile al gioco originale. Peccato che le caratteristiche migliori erano proprio grafica e sonoro. Ormai l'interesse nato con la prima versione si è raffreddato.
■ K-VOTO 648

PC

DEFENDER OF THE CROWN
CINEMAWARE L59000
versioni Amiga, Atari ST, C64
K-VOTO 826

Classico gioco di strategia dinamica medioevale bello in EGA, ma deludente in modo CGA modo. La mancanza di controllo con il mouse è un duro deterrente durante le sequenze di azione che sono comandate con il joystick o i tasti cursore. Tutto sommato troppo costoso....
■ K-VOTO 567

STAR TREK
FIREBIRD L59000d

Come nella versione C64 la struttura del gioco è più o meno identica. Il suono è scarso, e la grafica CGA non è soddisfacente.
■ K-VOTO 623

SPECTRUM

HELLFIRE ATTACK
MARTECH L22000c
versione Atari ST recensita su K 2
K-VOTO 554

È a multi-caricamento anche in modo 128K. La grafica non è niente di speciale and the way the display suddenly inverts is very off-putting. È una debole variante di *Afterburner*.
■ K-VOTO 337

INTENSITY
FIREBIRD L18000c
versione C64
K-VOTO 642

La grafica monocromatica non perde rispetto all'originale. La giocabilità è soddisfacente, ma come nella versione per il 64 alla lunga diventa noiosa.
■ K-VOTO 636

NETHERWORLD
HEWSON L18000c
versione C64
K-VOTO 820

Grafica carina con un buon uso di colori. L'obiettivo finale non è certo cambiato e quindi rimane un gioco gradevole.
■ K-VOTO 810

SOLDIER OF FORTUNE
FIREBIRD L18000c
versione C64
K-VOTO 719

Totalmente differente dalla versione per C64. Un'avventura dinamica accattivante e frustrante al punto giusto per impegnarvi per un po'..
■ K-VOTO 744

THE TRAIN
ELECTRONIC ARTS L18000c
versione C64
K-VOTO 641

Un miscuglio di strategia e il vecchio sapore dell'azione arcade in questa simulazione di guida di un treno con tanto stile spara-e-fuggi. Ottima grafica, ma non si può dire altrettanto della giocabilità.
■ K-VOTO 641

DOLCE RISPARMIO

ATLANTIS
Le ultime novità dell'Atlantis comprendono *Tank Command* e *Gunfighter* (entrambi Spec; L7500) dall'autore di *Cerius*. C'è qualcosa anche per i proprietari dell'Amstrad: *Space Trader* (L7500), un gioco mercantil-spaziale alla Elite, però senza grafica 3D.

MANDARIN
No, la Mandarin non ha ancora un'etichetta economica. Ma stanno rimuginando l'idea di crearne una per pubblicare i giochi scritti con lo STOS, il loro designer di giochi per ST. Se qualcuno è interessato, scriva qualche riga a Chris Payne al seguente indirizzo: Mandarin Software, Europa House, Adlington Park, Adlington, Macclesfield SK10 4NP, United Kingdom.

Ulteriori dettagli sul sistema STOS appariranno prossimamente.

KIXX
L'etichetta economica della US Gold continua la sua politica di "ristampe" con *Bravestar, World Games, Way of the Tiger, Rygar* e *Super Cycle* per tutti i formati a L7500.

Contemporaneamente, alla casa di software spagnola Toposoft (che ha realizzato di *Mad Mix Pepsi Challenge*) è stata commissionata la realizzazione dei primi giochi originali della Kixx, *Blackbeard* e *Coloseum*.

MASTERTRONIC
Come sempre, la consociata della Virgin offre un farcito catalogo di prodotti da L5000, alcuni già in commercio, altri di imminente uscita, anche se purtroppo il grosso è costituito da ristampe. Ne sono in arrivo però due originali, *Nonamed* (Spec, Ams) e *Reveal* (Spec, C64 e Ams).

Tra le ristampe ci sono *How to be a Complete Bastard* (Spec, C64 e Ams), *Hacker* (Spec e Ams), *Rebel* (Spec e C64), *Rock 'n' Bolt* (C64), *Dan Dare II* (Spec,C64 e Ams), *Transformers* (C64) e, che ci crediate o no, *Manic Miner* (C64, Spec).

Un'uscita interessante è *Werewolves of London* (Spec, C64 e Ams), un gioco dell'Ariolasoft a prezzo pieno che non fu mai pubblicato a causa dell'inopportuna chiusura della casa di software tedesca.

La Mastertronic continua la sua collana per 16-bit con *Chase* (ST e Amiga), *Shard of Inovar* e *Gyrex* (PC), una variante di *Gyruss*, entrambi a L19000.

ST – *Chase*

CODEMASTERS
Dalla Codemasters sono in arrivo altri giochi originali. *Ghost Hunters* è la versione per C64 di Oliver Twins, un giochino di piattaforme per Amstrad; per lo Spectrum c'è *Ninja Massacre* mentre *Super Stunt Man* fa il suo debutto su C64. *Dizzy*, il famoso gioco per Amstrad, ricompare in *Treasure Island Dizzy* e *BMX Freestyle Simulator* ridà nuova vita al genere. Di recente la Codemasters ha fissato a L7500 il prezzo base dei suoi giochi:

CPC – *Treasure Island Dizzy*

quindi aspettatevi di pagare qualcosina in più d'ora in poi.

PLAYERS
Nuove ristampe anche sul fronte Players, con il vecchio gioco dell'Arcana, *Powerplay*, e con *Eagles Nest*, della consociata Pandora. Sono entrambi buoni giochi a L. 7500 per Amstrad, Spectrum e C64. A completare la collana da L. 7500 c'è un prodotto per il solo Spectrum che si chiama *Tomcat*: uno sparatutto a scorrimento verticale poco raccomandabile.

SILVERBIRD
Imboccando anch'essa il filone sicuro delle ristampe, la Silverbird (tutti i titoli a L5000) sta per lanciare *Cauldron II* (Spec, C64), che sarà seguito da *The Sacred Armour of Antiriad* (Spec, C64 e Ams).

La Telecomsoft offre tuttavia anche una serie di giochi nuovi, il primo dei quali è *Pasteman Pat* (Spec, C64, Ams e MSX). Pat dovrebbe precedere di poco *Motorcross Mania* e *Street Warrior* per il C64, *International Speedway* (Spec, C64 e Ams) e *Night Gunner* per Spectrum e Amstrad.

La Silverbird ha anche la faccia tosta di lanciare i *Video Classics* per Spectrum, C64 e Amstrad, tra cui figurano delle meraviglie come tennis, squash e football: ve li ricordate? Non è bello rispolverare concetti di gioco vecchi di (almeno) 16 anni e volerli far passare per "classici".

AXXIOM
La nuova etichetta della Microprose, Axxiom, commercializza giochi economici a 16-bit originali o modificati al prezzo di L29000 (per ora solo per ST e Amiga). La loro linea di prodotti è dominata attualmente da giochi per Amiga e i suoi primi titoli sono *Crystal Hammer*, una variante di Arkanoid (ST, Amiga) e un picchiaduro orientale, *Way of the Little Dragon*.

Sul fronte delle ristampe, la collana della Axxiom è basata su alcuni vecchi giochi tedeschi che, vennero alla luce, fecero una brevissima apparizione e caddero nel dimenticatoio. Nessuna meraviglia: il livello andava dal mediocre all'orribile. *Mission Elevator* è già stato visto su macchine a 8 bit, *Final Mission* è un debolissimo gioco di piattaforme nello stile di *Gilligan's Gold* e *Spacecraft* è una semplice versione a 16 bit del vecchio classico della Synsoft, *Fort Apocalypse*.

OK

La prima reincarnazione di

DEATH STALKER

Codemasters

Spectrum, Amstrad: L7500

Death Stalker della Codemasters, che spicca per la mancanza della parola "simulatore" sulla copertina, è un'avventura dinamica, con forti elementi fantasy. Il personaggio principale, uno stregone con tendenze violente, viene guidato per l'inospitale paesaggio rurale alla ricerca della chiave perduta delle tenebre e dell'ingresso dei "Deeper Dungeons".

Durante il tragitto, vengono raccolti oggetti vari e pozioni per risolvere enigmi successivi, liberati prigionieri dalle catene e liquidati a colpi di spada i morti viventi che vi attaccano.

Sono visibili solo le parti di paesaggio in prossimità del personaggio principale e il percorso si sviluppa gradualmente man mano che si procede. L'azione di gioco e un po' lenta, e se il combattimento è un po' deboluccio, si prova un

forte stimolo a continuare l'esplorazione.

Le versioni Amstrad e Spectrum sono entrambe colorate discretamente e il gioco dovrebbe farvi trascorrere piacevolmente una o due orette.

K-VOTO 624

PETER PACK RAT

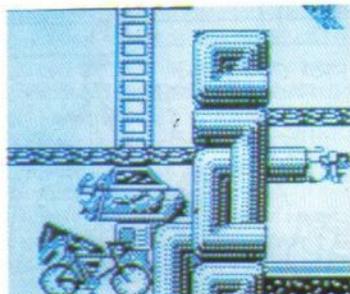
Silverbird

Amstrad, C64 e Spectrum: L5000

Ispirato all'omonimo coin-op dell'Atari, *Peter Pack Rat* è un allegro raccoglitutto in cui il grosso roditore ha il compito di raccogliere un determinato numero di caramelle da riportare nella sua tana entro un limite di tempo. Lo sfondo, in stile rottamaio, è pieno di ostacoli, fra cui scale a pioli, tubature e scivoli che Peter dovrà superare e ospita inoltre un campionario di creature intente a ad intralciare il cammino del ratto.

Mentre le versioni Amstrad e Spectrum hanno schermate dettagliate ma monocromatiche, il C64 può valersi di un fondale a colori e

ECONOMICI

quello che ormai è diventato un appuntamento fisso di PROVE SU SCHERMO.

Spectrum - Potrebbe essere una Mountain Bike nel cortile?

di un'azione di gioco più scorrevole e veloce. I proprietari di Amstrad e Sinclair farebbero bene a pensarci due volte prima di acquistarlo, mentre potrebbe piacere a chi ha un C64.

K-VOTO 695

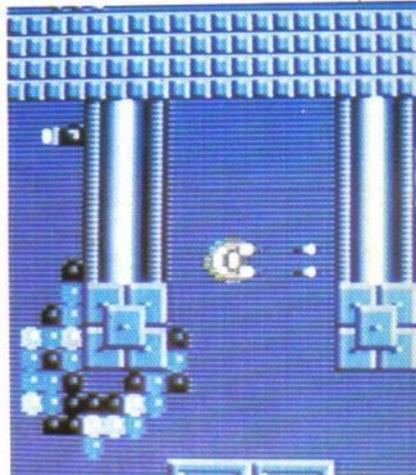
MUTANT ZONE

Mastertronic

C64, Spectrum imminente: L5000

Mutant Zone assomiglia ad un precedente titolo della Mastertronic per C64 (e per Spectrum) chiamato Spore. Questo però non è necessariamente un male, in quanto Spore era, ed è tuttora, un ottimo g.e. *Mutant Zone* riprende molte delle caratteristiche del suo predecessore (forme di vita che si rigenerano, blocchi distruggibili e pareti commutabili) oltre a trasportatori, armi extra, punti di rifornimento di energia e oggetti da raccogliere.

La sottile combinazione di strategia e sparatutto ha il duplice scopo di mettere alla prova mentalmente il giocatore e allo stesso tempo di attivare il flusso di adrenalina: l'azione, la grafica nitida e il discreto sonoro lo rendono un gioco ben fatto e divertente.

K-VOTO 624

K È FUORI DI TESTA?

KAPPA COME MARZO:PAZZERELLO

Scrivete, scrivete. Il contatto diretto con la redazione è stimolante per noi e anche per i lettori. Forse non sapete che la redazione di K ha deciso di premiare, a suo insindacabile giudizio, il migliore trucco e la migliore lettera giunte sulle nostre scrivanie entro il 28 di Febbraio. A dimenticavamo il premio, un videogioco a scelta tra quelli elencati nell'apposito riquadro nella pagine del sommario. Una sfida da non perdere.

NEL PROSSIMO NUMERO DI KAPPA

La storia uifficiale della console Konix

Profilo della Rainbow Arts, la casa di software tedesca che sta andando forte.

Un articolo esclusivo al primo prodotto di intrattenimento su CD ROM.

NON PERDETE IL NUMERO DI MARZO
PRENOTATELO SUBITO

(meglio ancora, sottoscrivete un abbonamento!)

ALLA RICERCA DEL KAPPA ESAURITO

CARO EDICOLANTE, LA PREGO DI TENERMI DA PARTE OGNI MESE UNA COPIA DI KAPPA A PARTIRE DAL NUMERO DI GENNAIO 1989.

★ **PASSERO' PERSONALMENTE A RITIRARLO**

NOME..

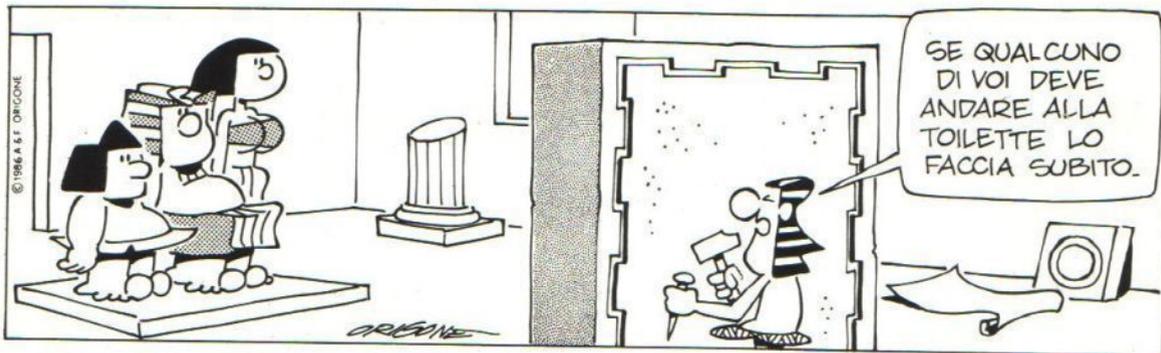
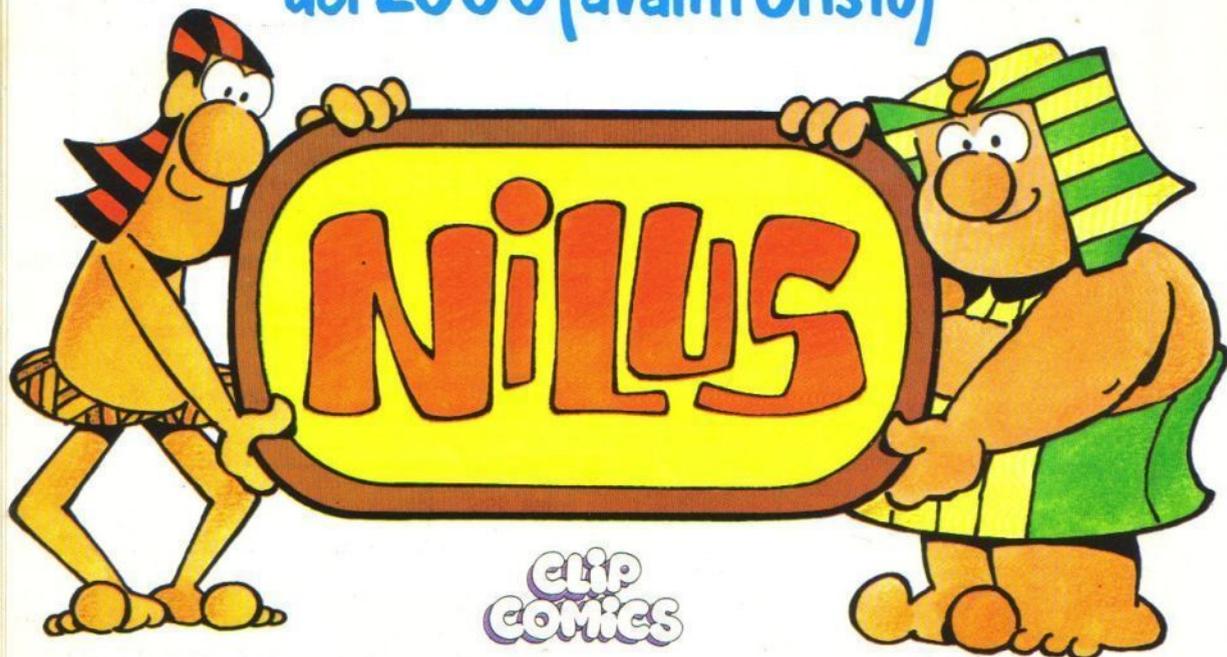
INDIRIZZO..

....

..........................**CODICE POSTALE**....................

FIRMA..

(SE SIETE MINORENNI FATE FIRMARE DA UN GENITORE)

http://speccy.altervista.org/

la vera rivista del 2000 (avanti Cristo)

IN EDICOLA A META' DI OGNI MESE

http://speccy.altervista.org/

Siamo sicuri che ogni giocatore si sente in debito con qualcuno. Un amico che gli ha passato una dritta, una rivista che ha pubblicato un trucco, uno sbalzo di tensione che ha annullato la collisione degli sprite.. K vuole premiare il migliore trucco, mappa, soluzione, strategia giunto in redazione. Il premio sarà assegnato a insindacabile giudizio della redazione e consiste in un gioco a scelta tra quelli indicati nell'apposito box nelle pagine del sommario.. Prima di correre a prendere il vostro gioco preferito non dimenticate questa puntata di T'N'T' .preparata dal Dr.K con le mappe di GARFIELD e CORRUPTION e il servizio su ELITE

NEBULUS

L'irresistibile gioco di piattaforme di John Phillips può diventare un po' duro con soli tre Pogo a disposizione. Per rendervi la vita più facile nelle versioni per Amiga e ST, selezionate la missione richiesta e poi digitate "HELLOIAMJMP" nello schermo del titolo. Non sono Pogo avrà incanrnazioni illimitate, ma premendo i tasti da F1 a F8 potrete accedere alle torri non completate in quella missione.

John Phillips

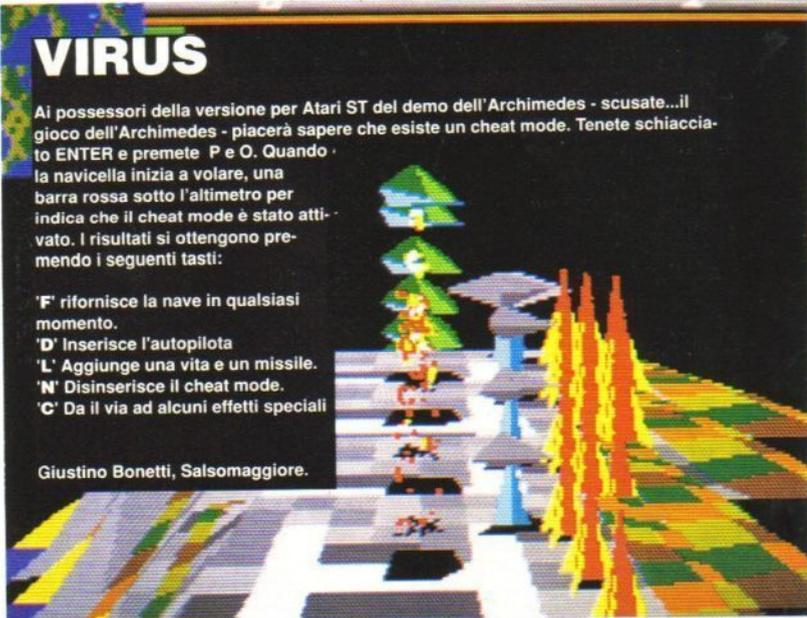
SAVAGE

Questo attraente gioco multi-load della Probe per Spectrum è diviso in tre sezioni e il codice d'accesso dell'ultima è FERGUS - forse perché il boss della Probe si chiama Fergus McGovern (le cui iniziali appaiono anche sulla Testarossa di Out Run).

VIRUS

Ai possessori della versione per Atari ST del demo dell'Archimedes - scusate...il gioco dell'Archimedes - piacerà sapere che esiste un cheat mode. Tenete schiacciato ENTER e premete P e O. Quando la navicella inizia a volare, una barra rossa sotto l'altimetro per indica che il cheat mode è stato attivato. I risultati si ottengono premendo i seguenti tasti:

'F' rifornisce la nave in qualsiasi momento.
'D' Inserisce l'autopilota
'L' Aggiunge una vita e un missile.
'N' Disinserisce il cheat mode.
'C' Da il via ad alcuni effetti speciali

Giustino Bonetti, Salsomaggiore.

SORCERY PLUS

Il vecchio gioco per l'Amstrad è da poco arrivato su ST, quindi ecco qui, da un anonimo "baro", alcuni consigli per alleviare la pena di essere un apprendista stregone.

Potete volare attraverso alcune delle colonne.

Il Mostro Verde si uccide con l'ascia affilata, il Ground Goblin con la spada, mentre l'Occhio Volante, il Maiale e la Zucca si distruggono con la palla e catena.

I calderoni fanno acquisire o perdere energia e variano da gioco a gioco. I santuari fanno sempre acquisire energia.

I fiordalisi e i blasoni aprono permanentemente le porte che portano quei simboli e non si consumano.

Le bottiglie e le chiavi aprono le porte restanti ma vengono consumate una volta fatto.

Gli oggetti necessari a liberare i Sorcerer sono indicati qui sotto:

OGGETTO	LOCAZIONI SORCERER
Sorcerer's Moon	Stonehenge
Wand	Tunnel
Book	Outer Sanctum
Golden Chalice	Wine Cellar
Goblet of Wine	Wastelands
Little Lyre	Palace
Crown	Strongroom
Scroll	Dungeon

Spesso ci sono più copie di un oggetto, quindi se non riuscite a prenderne uno cercate da qualche altra parte. Il libro è il più difficile da prendere (è vicino alla cascata) quindi è meglio prenderlo per primo.Una volta che tutti i Sorcerer sono liberi, andate al Santuario e sedetevi sulla colonna rimasta per finire il gioco.

La versione a 16-bit del classico sparatutto di Raffaele Cecco offre anch'essa la possibilita di barare. Premete la barra spzio durante lo schermo del titolo, digitate "RAISTLIN" e premete di nuovo la barra spazio. Una specie di trillo significa che il modo "cheat" e operativo. Ora avete a disposizione una riserva infinita di Cybernoids e, se ciò non fosse abbastanza, mettendo il gioco in pausa e premendo "N" passerete direttamente all'inizio del livello successivo.

SHANGHAI KARATE

Il seguente listato per l'Amstrad CPC consente ad entrambi i giocatori di scegliere quante vite vogliono. Nel modo ad un giocatore l'avversario computerizzato è il giocatore 2.

```
10 MEMORY &1FFF
20 PRINT "Quante vite per:"
30 INPUT " giocatore 1"; x
40 INPUT " giocatore 2"; y
50 LOAD ""
60 CALL &7500
70 CALL &77E0
80 LOAD "!"
90 LOAD "!"
100 POKE &417F, &8F
110 POKE &41CC, &B3
120 POKE &422C, &F9
130 FOR n=&BE00 TO &BE23
140 READ a$: a=VAL("&"+a$)
150 POKE n,a: c=c+a: NEXT
160 IF c<>2676 THEN 290
170 POKE &BE0F,x
180 POKE &BE14,y
190 CALL &4005
200 DATA 3e, c3, 21, 0e
210 DATA be, 32, 7e, ae
220 DATA 22, 7f, ae, c3
230 DATA 00, ac, 3e, 00
240 DATA 32, fd, 06, 3e
250 DATA 00, 32, a6, 07
260 DATA 21, 01, 07, 36
270 DATA 00, 23, 36, 00
280 DATA 23, 36, 00, C9
290 PRINT "Errore"
```

Adriano Bellmoni, Catania.

VINDICATOR

Ancora un altro gioco multi-load.
I codici necessari per entrare nella seconda e terza sezione sono rispettivamente VALSALVA MANOEUVRE e EUSTACHIAN TUBES.

STREET FIGHTER

Volete un po' d'aiuto in questo mediocre picchiaduro per ST? Semplice: premete il tasto HELP per accedere al livello successivo. Breve ma efficace.

OPERATION WOLF

Ecco qui una bella POKE per la grande conversione della Ocean del popolare sparatutto. Caricate la versione su cassetta e resettate il C64 usando una cartuccia o una graffetta (solo se sapete farlo, però). Digitate il listato seguente e date il RUN per avere granate infinite, proiettili ed energia: ora sì che potrete portare a termine la missione.

```
10 DATA 104, 173, 32, 208, 96, 169, 128, 133, 157, 32
20 DATA 86, 245, 162, 32, 160, 0, 142, 84, 3, 140
30 DATA 85, 3, 96, 72, 169, 173, 141, 35, 137, 169
40 DATA 165, 141, 136, 136, 141, 169, 140, 76, 52, 3
50 FOR A=820 TO 824: READ B: X=X+B: POKE A, B: NEXT
60 FOR I=53230 TO 53264: READ A: X=X+A: POKE I, A: NEXT
70 IF X=4525 THEN SYS 53230
80 PRINT "ERRORE NEI DATA"
```

Il Master Hacker

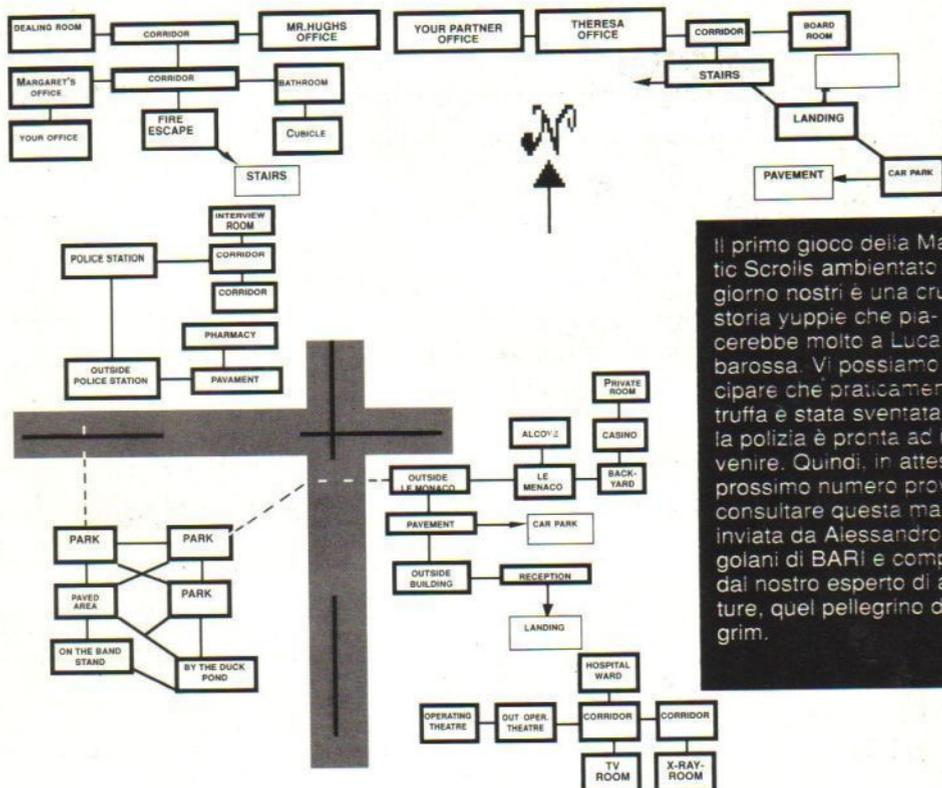
GAME OVER II

La spagnola Dinamic ha fatto seguire a Game Over un nuovo gioco intitolato in modo originale Game Over II. Come fare per arrivare alla seconda parte del gioco nello Spectrum senza dover rigiocare la prima? Provate a digitare 18757 quando appare il prompt...

VINCI UN GIOCO PER IL TUO COMPUTER!

Non siamo qui per vendere, signori, ma per regalare.
A partire da questo numero Kappa ti regala un gioco per il tuo computer se il tuo trucco, POKE, mappa o strategia viene ritenuto, a insindacabile giudizio della redazione, il migliore del mese.
Cosa apettate, quindi! Per il costo di un francobollo potrete ricevere a casa, direttamente dalla redazione di Kappa, un gioco gratis.
Non ci interessano i giochi per lo ZX81: sono trucchi nuovi che vogliamo, quindi se volete avere migliori probabilità di vincere vi consigliamo di studiare uno dei giochi apparsi in questi primi tre numeri di Kappa.
Insieme al trucco indicate anche il gioco che vorreste ricevere in caso di vincita tra quelli indicati nelle Pagine Gialle.

TRICKS 'N' TACTICS
K
VIA AOSTA 4
20154 MILANO

CORRUPTION

Il primo gioco della Magnetic Scrolls ambientato ai giorno nostri è una cruda storia yuppie che piacerebbe molto a Luca Barbarossa. Vi possiamo anticipare che praticamente la truffa è stata sventata e che la polizia è pronta ad intervenire. Quindi, in attesa del prossimo numero provate a consultare questa mappa inviata da Alessandro Cingolani di BARI e completata dal nostro esperto di adventure, quel pellegrino del Pilgrim.

BY FAIR MEANS OR FOUL

Per dovere di cronaca ecco alcuni codici per il disastroso gioco di pugilato della Superior Software:

secondo puglile:	**PARTX**
terzo pugile:	**TALON**
quarto pugile:	**SWORD**
quinto pugile:	**LUCKY**
sesto pugile:	**UNION**

GAME OVER II

Dopo il codice per lo Spectrum non poteva mancare il codice di accesso al secondo livello per il C64: **25472**

Mark of Ultras Granata, Torino

GIOCO EXTRA

Ecco a voi un bel trucchetto per la console Sega che vi consentirà di giocare un gioco extra incorporato nella console. Seguite semplicemente le seguenti istruzioni:
1) Inserite il joystick in porta 1.
2) Premete simultaneamente entrambi i ipulsanti sul joystick e contemporaneamente spingete verso l'alto la leva del joystick e il gioco dovrebbe partire.

Indizio: è un vero rompicapo.

Giovanni Basili, Sondrio

CALIFORNIA GAMES

Per totalizzare un buon punteggio nella "disciplina" del Footbag ripetete all'infinito gli esercizi Doda e Reverse Doda. Dovete tenere la palla alta e continuare a ripetere gli esercizi fino allo scadere del tempo.

Ancora sul Footbag. Se volete totalizzare oltre 60.000 punti in questa specialità usate due esercizi: Dizzy Dean e Headbanger. Ripeteteli finché scade il tempo e alla fine dovreste averne eseguiti una ventina per ciascuno. Con un po' di allenamento anche qualcuno in più.

GARFIEL

ODIE'S BONE

8

GARDEN

PIE

POUND

5

BUCKET 7 CAN

FRUIT

RAT & CHEST

SEW

9

NERMAL

ARLENE

1

7

6

5

M

HEALTH SHOP

HARDWARE SHOP

9

3

6

PIZZA PARTY

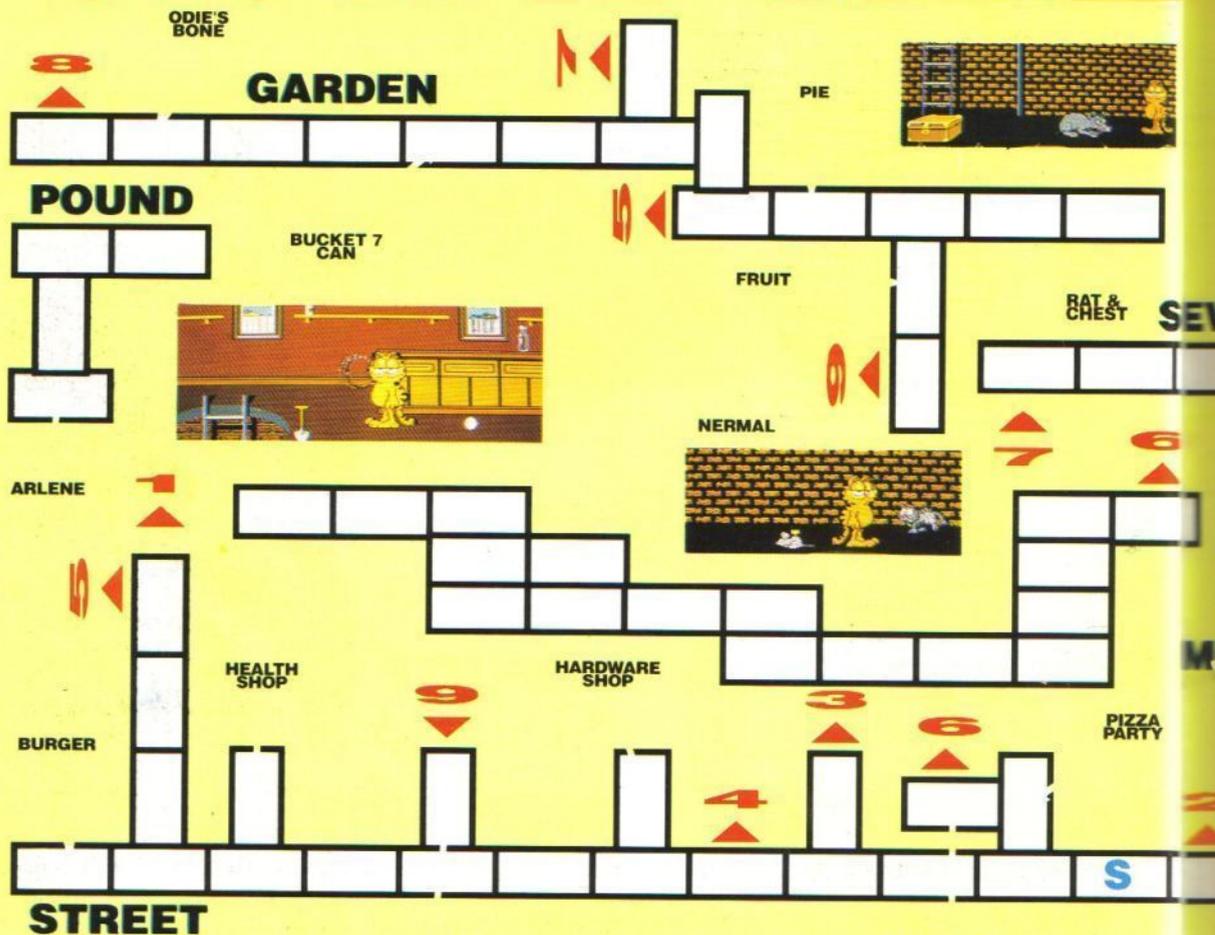
BURGER

4

S

STREET

BUTCHERS SHOP

GLI UCCELLI PORTANO GRADFIELD AL CANILE

L'omaggio digitale della The Edge al laconico personaggio di Jim Davis è ora disponibile per Amiga e ST. La struttura ad enigmi del gioco è un po' involuta, quindi la seguente soluzione con mappa dovrebbe fare piena luce.

Prendete la pila dalla stanza da letto e mangiate i semi di anice per far sì che Odie smetta di prenderla. Prendete l'osso di gomma e mettetelo a fianco della porticina ribaltabile? Quando arriva Odie, dategli un calcio quando è davanti alla porticina per aprirla ed accedere ad altri schermi.

Andate nella baracca in giardino e lasciatevi cadere nel buco del pavimento. Proseguite nelle viscere delle fogne finché non trovate Nermal. Con un bel calcione, l'insopportabile e carino gattino fa cadere il suo topo-orologio - lasciatelo raccogliere a Odie. Questo consente a Garfield di ritornare in superficie, dove può lasciare la pila e prendere il topo a Odie.

Portate il topo al negozio naturista e fatelo cadere ai piedi del negoziante, che vi da un pasticcino agli spinaci (bleah!, n.d.r.). Tornate nelle fogne e lasciate cadere il pasticcino davanti al grande ratto, che si toglierà da davanti al baule così che Garfield potrà dargli un calcio per aprirlo e prendere la chiave all'interno.

Lasciate la chiave vicino alla panchina nel parco, poi ritornate alla baracca. Portate la vanga al ferramenta e in cambio dell'utensile avrete un dollaro. Tornate al negozio naturista e comprate dei semi per uccelli.

Ritornate alla panchina, lasciate i semi e prendete un'altra volta la chiave. Quando appaiono gli uccelli, saltate e fatevi portare fino al City Pound. Per ricongiungere Garfield con la sua amata Arlene dovrete solo seguire le porte.

Khaled Gamiet, Bologna.

NUMBER

LD

FISH

GARFIELD & OLDIE'S BOWLS

SEWER

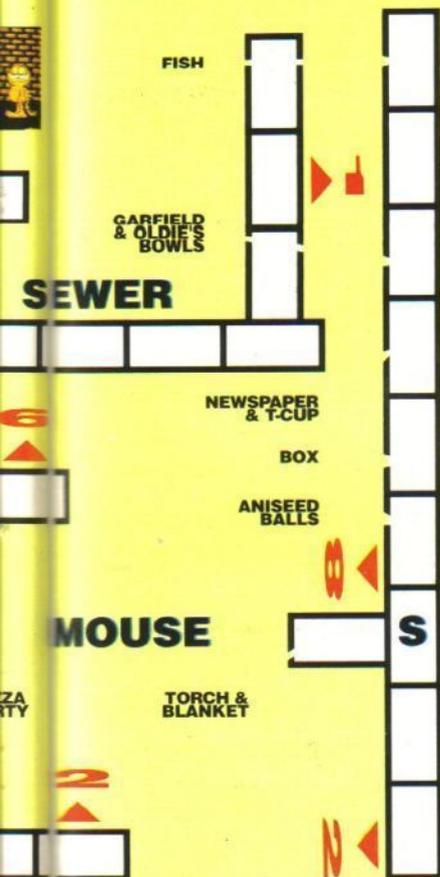
NEWSPAPER & T-CUP

BOX

ANISEED BALLS

MOUSE

S

TORCH & BLANKET

TOTAL ECLIPSE

Il Sig. Incentive in persona, Ian Andrew, ha ponzato un po' e poi se ne è venuto fuori con uno e due suggerimenti per l'ultimo gioco Freescape™, *Total Eclipse*. Questi consigli dovrebbero funzionare su tutte le versioni...

1: Esaminate attentamente l'aereo.
2: Per muovervi più in fretta spingete il joystick in avanti e premete contemporaneamente la freccia in su.
3: Per fare la mappa della piramide usate stanze con altezza di 24 e 36 cubiti insieme e stanze di 48c e 60c insieme.
4: In "Illusion" usate i nomi dei settori per fare una mappa fatta bene.
5: Ricordatevi che una piramide ha quattro lati.
6: Quando avete raccolto tutti i tesori, il battito del cuore tornerà normale.
7: Usate sempre il tasto "F" per guardare davanti quando siete disorientati.
8: Usate sempre gli ankh come ultima risorsa; vi serviranno più avanti.

FOOTBALL DIRECTOR II

I seguenti trucchi consentono agli aspiranti "general manager" di avere a disposizione un grosso conto in banca.

SPECTRUM +3

Date LOAD "6" e cambiate la linea 1018 in:

```
LET JQ=INT (1800000/AP): PRINT AT 8,1; "THE BANK WILL OFFER YOU"; AT 9,1; "£"; JQ: LET ET=INT ((JQ/100)): LET JP=INT ((ET+JQ)/80): PRINT AT 10,1; "REPAYMENTS ARE £";; JP; AT 12,1; "OVER 80 WEEKS Y/N": LET JP=0
```

Cambiate poi la linea 1024 in:

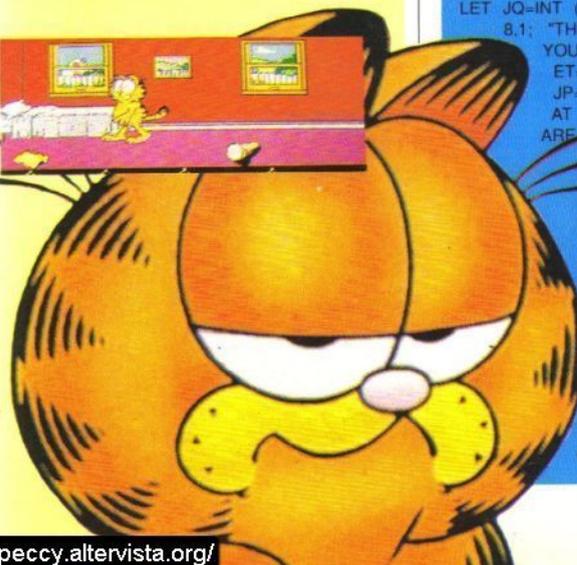
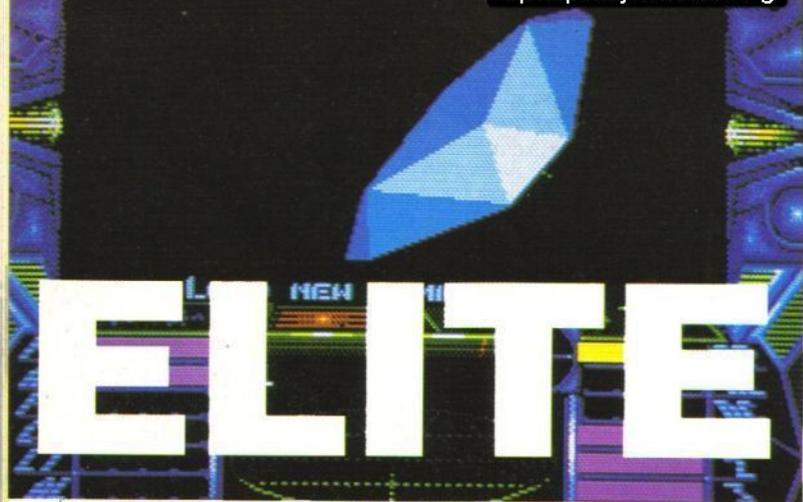
```
GO SUB 1026: LET LL=8: PRINT AT 8,1; "YOU OWE £"; JQ; " MORTGAGE"; AT 9,1; "REPAY HOW MUCH" ' " MINIMUM £00 £";: LET JQ=0: GO SUB 270: LET OE=ZA: GO TO 1025 (OE>AI OR OE<0 OR OE>JQ)
```

Salvate il programma così modificato su un disco (SAVE "6"). Per usare questo file, inserite il disco quando c'è il menù principale e premete "B". Prendete il prestito e poi restituite la somma di £ 0 (zero sterline). Ripetete questa operazione finché non avete i soldi che vi servono. Rimettete il disco *FD II* e andate avanti normalmente.

ATARI ST

Caricate un gioco salvato, annotatevi i soldi che avete sul conto e poi smettete.

Fate partire il programma ST Organiser e caricate il gioco salvato come se fosse una lettera (usate l'opzione "open file"). Andate alla fine del file. Ad otto righe dalla fine, nei data, c'è il saldo di un conto bancario. Alterate in meglio questo saldo, modificate la linea sottostante con lo stesso valore e poi chiudete il file.

Caricate FD II e il gioco precedentemente salvato: il saldo bancario dovrebbe essere alterato in meglio.

ELITE

Qualcosa abbiamo già pubblicato sui numeri scorsi, ma Elite merita questo ed altro. La conversione per ST del classico gioco del duo Braben e Bell può ora essere affrontata con pochi problemi. I possessori di Amiga si stanno facendo ora la mano col gioco e quindi saranno in grado di apprezzare nel prossimo futuro i trucchi relativi all'Amiga che stiamo preparando...

Prima di entrare nel vivo del gioco, prendetevi una pausa per "conoscere il nemico". C'è un programma fantasma che vi consente di esaminare in maggior dettaglio le astronavi della tabella di riconoscimento.

Quando dallo spazio appare la prima astronave, fermatela premendo il tasto "A". Con i tasti cursore ora potete muovere l'astronave verticalmente e farla ruotare. Premete il tasto "D" e l'astronave riprenderà a muoversi.

Premendo i tasti cursore quando l'astronave è in movimento potete modificare l'asse di rotazione. Il velivolo può anche essere rimpicciolito od ingrandito usando rispettivamentei tasti "O" e "I", mentre il tasto

"F" fa apparire l'astronave successiva.
Ci sono altre cosette interessanti nel gioco: premendo il tasto "W" si fa apparire un messaggio scorrevole, che riporta i crediti del gioco e indica il numero di versione, i punti-kill e il tempo di gioco trascorso.

Durante i salti nell'iperspazio potrete inoltre allenarvi a combattere, premendo il tasto "ALT". L'astronave viene catapultata nel "Witch Space", dove è circondata da stormi di Thargoids.

Infine, se premete il tasto "C" mentre siete attraccati ripartirà la musica - sempre che abbiate installato un "docking computer".

Un'ozione ancora più utile inclusa in Elite per ST è uno schermo di manipolazione. Quando vi viene chiesta la password, digitate "SARA" e poi premete RETURN; alla seconda richiesta di password scrivete quella giusta. Durante il gioco, se premete "*" sul tastierino numerico apparirà uno schermo pieno di data e avrete la possibilità di alterare il valore dei bute mostrati.

Per alterare delle variabili specifiche all'interno del gioco, digitate innanzitutto il numero di due cifre del byte e premete RETURN. Potrete così ottenete i seguenti oggetti:

NO BYTE.	VALORE	ESITO
0C	FF	} Un conto
0D	FF	} in banca
0E	FF	} piuttosto
0F	FF	} sostanzioso
20	01	Escape Capsule
23	01	Energy Bomb
24	01	Energy Unit
26	01	Docking Computer
28	01	Galactic Hyperdrive
31	01	Electronic Counter Measures
34	03	Large Cargo Bay
32	01	Cloaking Device (tasto 'Y')
39	99	Textiles (62.7 crediti)
40	99	Slaves (14631.9 crediti)
49	99	Luxuries (985.6 crediti)
50	99	Computers (218451.7 crediti)
59	99	Alloys (346.5 crediti)
69	99	Gold (349977.2 crediti)
79	99	Medical Supplies (848.1 crediti)
80	01	Secret Document
85	01	Offender status
8B	01-08	Mostly Harmless - Elite rating
1F	01	Fuel Scoop
7C	01	Rifugiati sventurati

Questi sono le apparecchiature o le merci più utili, anche se un po' di sperimentazione potrebbe dar luogo ad altri interessanti effetti. Una volta che avete installato le apparecchiature necessarie, premete "ESC" per tornare allo schermo di stato.

Anche *Elite* per PC è stato esaminato attentamente dai giocatori più tattici: ecco un metodo per ottenere crediti quasi infiniti con il minimo sforzo.

I potenziali Elitisti dovrebbero avere a disposizione una copia di DEBUG (incluso in molte versioni del DOS), il disco di Elite e il file salvato di un comandante ("NAME.cdr").

Scrivete "PROMPT SpSg" per visualizzare l'attuale directory alla sinistra del cursore. Cercate nelle directory del vostro disco finché non trovate il file DEBUG, poi scrivete "PATH \(e qualunque cosa si trovi alla sinistra del cursore, omettendo il simbolo ">").

Cambiate la directory to that contenente i file ELITE.exe e NAME.cdr. Scrivete "DEBUG NAME.cdr" e al posto del cursore apparirà il segno "-" Digitate "E0120, 39 39 39 39 39 1F 39", poi date il RETURN e digitate "E0188, 3F 42 0F". Digitate "W" seguita da un RETURN e poi "Q" per ritornare al DOS.

Scrivete "ATTRIB -a NAME.cdr", che dice ad Elite di accettare il file alterato del comandante dicendogli che non è stato alterato.

Infine, digitate "Elite" e cominciate il gioco come al solito. Premete i tasti "ESCape" e "L" per caricare il comandante. Da un breve controllo dello schermo di stato vi accorgerete che il vostro conto è ora molto più corposo: contiene infatti 99999.9 crediti.

ELITE A RAGGI X

Il nostro studio su Elite non termina qui. In redazione questo epico gioco lo abbiamo sempre amato. Inutile dire che l'uscita della nuova versione a 16 bit ci ha entusiasmato e abbiamo rispolverato vecchie strategie e nuovi trucchi per commerciare nello spazio. Nei prossimi numeri di K ci ripromettiamo di proseguire in questa analisi per tutte le versioni di Elite, anche grazie al manuale ufficiale della Firebird.

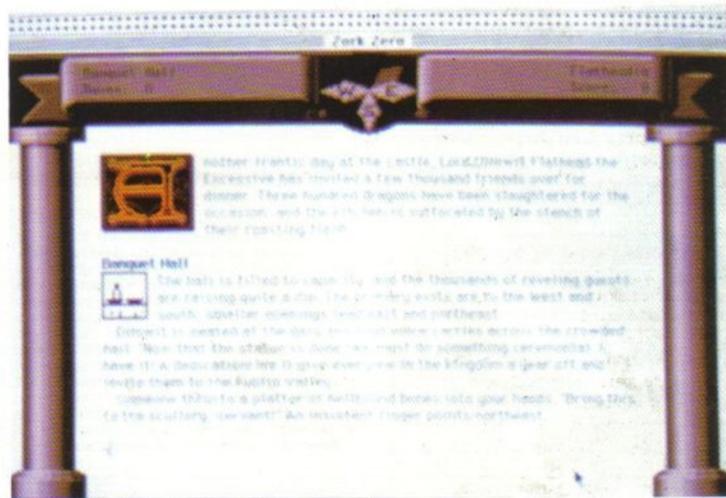
Il fantasy è in rivolta! Kappa esamina da vicino Zork Zero della Infocom e predice il futuro del romanzo interattivo; recensisce Times of Lore; collauda Dreamzone; e noi lanciamo in esclusiva un sistema di conferenza sui giochi avventura ... tutto questo nella nuova straordinaria sezione fantasy e giochi di ruolo di Kappa ...

ZORK ZERO

La lotta della Infocom per dare nuova vita al romanzo interattivo

QUANDO la Infocom decise di puntare sulla grafica, intendeva fare molto più che inserire semplicemente nei suoi giochi delle belle illustrazioni. La società che ha fatto conoscere al mondo lo stato dell'arte degli adventure intendeva di ridefinire il mercato e produrre giochi per gli anni '90 che combinassero la forza della narrativa tradizionale con i nuovi mondi dell'interazione. Kappa s'è procurata direttamente negli Stati Uniti una copia di Zork Zero, che gira su Apple Macintosh, che indica la strada che la Infocom vuole percorrere. Saremo disponibili anche noi a seguirla? Qui trovate tutte le domande che vorreste fare... e le risposte...

1 COS'É ZORK ZERO?

Zork Zero è la risposta di Steve Meretsky alla sfida della grafica. I suoi colleghi, Dave Lebling e Mark Blanc, si sono buttati sui giochi di ruolo (Journey) e sulla grafica artistica (Shogun), ma l'approccio di Steve è consistito nel prendere il tradizionale formato dei giochi d'avventura e aggiungergli un po' di pepe. E poiché stiamo parlando dell'autore di Leather Goddesses, Hitchhikers, Stationfall, solo per citare alcune delle sue opere, con 'pepe' intendiamo dire 'humor'.

Un tipico schermo di Zork Zero. Il bordo cambia durante il gioco e riflette le caratteristiche della locazione in cui ci si trova. Potete eliminarlo scrivendo MODE se volete velocizzare il gioco.

2 CHE STORIA E'?

Zork Zero si svolge durante i giorni dell'Impero Sotterraneo di Quendor. La dinastia dominante dei Flatheads ha lanciato sull'impero una maledizione che minaccia di distruggerlo. Voi vi ritrovate ad aprire gli occhi nel castello reale e avete il compito di scovare dodici oggetti che insieme possono essere usati per neutralizzare il sortilegio.

3 COM'É LA MAPPA?

Notevole. Il castello ha tutto quello che potreste desiderare: per esempio, un lago, una montagna e perfino uno zoo privato. La varietà di locazioni è uno dei punti di forza del gioco.

4 COM'E' LA PRESENTAZIONE?

Innovativa (guardate le schermate). C'è un bordo colorato tutt'intorno allo schermo che cambia a seconda del tipo di locazione (interno, esterno, lago, ecc.), e in tutte le descrizioni delle locazioni ci sono delle attraenti miniature all'interno del testo.Di volta in volta, possono apparire delle immagini grafiche raffiguranti enigmi o anche giochi-dentro-giochi. Al contrario della maggior parte degli adventure, la grafica è completamente integrata nella struttura di gioco, e trasmette informazioni che, allo stesso tempo, influiscono e sono influenzate dalle vostre azioni nel gioco. C'è un enigma, per esempio, che rivela un'immagine segreta che si altera quando schiacciate certi pulsanti in locazioni nascoste. Stimolante e divertente!

5 COM'E' IL SISTEMA DI GIOCO?

Finora il migliore della Infocom. C'è una geniale mappa su schermo (vedere la schermata) per spostarsi rapidamente in ogni zona del gioco, più un comando UNDO (cancella) che vi toglie dai guai in caso di morte accidentale. La versione per il Mac vi permette anche di salvare i file col nome, cosa molto utile.

Il parser è naturalmente perfetto. Non è tanto complesso come quello della Magnetic Scrolls, ma francamente questo, a nostro parere, è quasi un vantaggio. Il parser ideale sostiene la struttura di gioco, ma non incide su di essa, e da questo punto di vista il parser della Infocom

http://speccy.altervista.org/

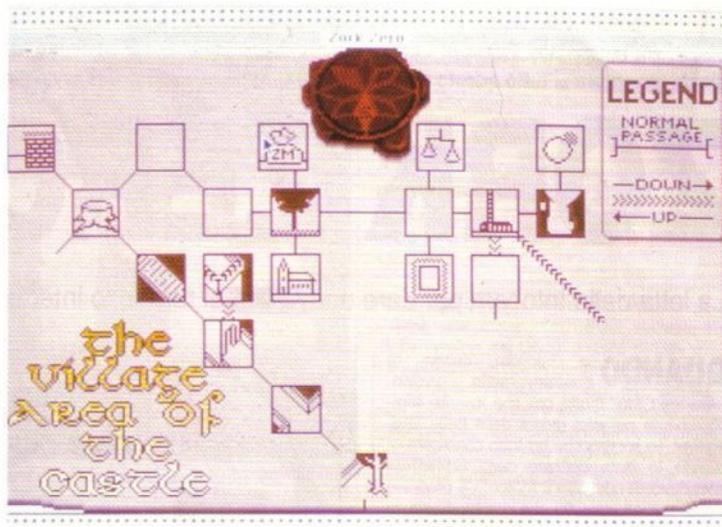
è eccellente. Su alcune versioni è anche possibile definire dei tasti funzione.

6 E' BELLO DA GIOCARE?

É molto coinvolgente e certamente il miglior adventure della Infocom dai tempi di Lurking Horror. Sebbene sia tradizionale nella struttura, il gioco è illuminato da enigmi grafici e dalla presenza costante del Jester. Questo bel tipo vi segue dappertutto e spesso vi tira fuori da situazioni delicate (oppure vi offre cose) dandovi l'opportunità di risolvere giochi di parole e indovinelli.Tutto ciò significa che in Zork Zero la struttura di gioco si muove in tante diverse direzioni. Avete l'esplorazione e i classici enigmi da adventure; avete giochi di parole e rompicapi; e avete indovinelli grafici. E dal principio alla fine si fa sentire l'inimitabile senso dell'umorismo di Steve Meretsky. Una vera festa.

7 C'E 'QUALCOSA CHE NON VA?

Non si sa se e quando la versione per il Mac verrà importata in Italia. Per le altre versioni si parla quantomeno di marzo se non aprile. Vale la pena, comunque, di aspettare. Kappa vi terrà informati.

PIANO DELLE USCITE
Anteprima **MACINTOSH** Importata direttamente dalla Infocoom: 125 Cambridge Park Drive, Cambridge, MA 02140, USA.
Prezzo non definito
Altre versioni sono previste per marzo 1989

La mappa su schermo di Zork Zero. Ad eccezione di Legend of the Sword, questa dev'essere il miglior sistema di mappa su schermo che abbiamo mai visto. Può essere richiamata in qualsiasi momento scrivendo MAP. Ciascuna parte del gioco è su uno schermo separato e potete muovervi sulla mappa clickando da una locazione alla seguente, e poi premere M per ritornare allo schermo del testo. É un peccato che non si potesse far scorrere, ma non si può avere tutto! Da notare che le diverse locazioni hanno icone che vi aiutano a ricordare dov'è ogni cosa.

K- VERDETTO

É molto divertente e ha una varietà di enigmi che hanno l'effetto di provocare una videodipendenza immediata. Un po' più di interazione con i personaggi lo avrebbe fatto diventare un vero gioiello, ma è comunque uno dei migliori giochi dell'anno (fino ad ora).

PAESAGGIO	**95**	**SISTEMA**	**95**
IMPEGNO	**93**	**INTERESSE**	**78**

LE IMPLICAZIONI DI ZORK ZERO

I giochi avventura ... a nord, a sud o alla frutta? Kappa si interroga su dove siamo diretti ...

Potreste aver giocato Zork quando eravate in fasce. Vi potreste esser fatti le ossa sull'originale Colossal Cave che girava come mainframe. Forse siete perfino andati a caccia di Wampus nella RAM di un mostro a 16 K azionato a valvole nei primi anni '60. Qualunque sia il vostro passato di avventuriere, non potete sfuggire al presente ... e il presente dei giochi di avventura testuali è abbastanza grigio. Il fatto è che i giochi che si limitano a presentare un testo su schermo non sono abbastanza interessanti per il giocatore incallito di oggi, che è abituato a programmi come Dungeon Master e Ultima V. Ci sono attualmente due modi di porsi rispetto al problema, esemplificati dalla Magnetic Scrolls e dalla Level 9, le due case di software inglesi specializzate in questo genere di giochi.

L'approccio della Magnetic Scrolls è duplice. Primo: l'adventure viene dotato di un potente e sofisticatissimo parser che vi permette di fare proprio tutto. Secondo: il testo viene integrato da belle illustrazioni. Risultato? Un gioco vecchio stile che sembra appena un po' più aggiornato. Questo approccio mette tutto il gioco sulle spalle della storia - e alcune delle trame della Magnetic Scrolls non hanno spalle grosse abbastanza!

La Level 9 ha deciso - in maniera più interessante - che il problema è più complesso e non si tratta soltanto di parser e aspetto del gioco. E' convinta che non è più possibile sviluppare in modo interessante la tradizionale struttura a enigmi degli adventure. Tutto quello che si poteva fare con gli oggetti e gli incantesimi è già stato fatto, quello che serve è un personaggio interattivo.

Questo approccio lascia più spazio a sviluppi futuri e, se combinato con un buon livello di grafica e di parser, può condurre ad alcune atmosfere di grande effetto e stimolare nuove possibilità di enigmi. Comunque, i personaggi possono diventare controproducenti, se alla fonte vengono ideati - o programmati - in modo poco intelligente, e infatti alcuni personaggi della Level 9 hanno lasciato molto a desiderare. Quello che più conta è che il futuro a lungo termine dei giochi basati su personaggi interattivi, è minacciato dai Multi User Games o Giochi Multi-Utente. La Infocom sta trafficando con entrambe queste idee e sta anche introducendo elementi dei giochi di ruolo nei suoi programmi. Zork Zero è un titolo incoraggiante perchè dimostra che la società ha capito il problema di fondo: la mancanza di occasioni di gioco all'interno della struttura tradizionale dell'adventure. Aggiungendo indovinelli, rompicapi e interazioni grafiche è riuscita ad estendere il romanzo interattivo verso nuovi orizzonti. Malgrado i prossimi dieci anni sembrino essere dominio dei MUG, ci sarà sempre qualcuno che vorrà starsene seduto a giocare da solo un gioco che riesca a mettere alla prova la propria immaginazione e ingegnosità. Negli adventure del futuro ci saranno personaggi dei giochi di ruolo, personaggi computerizzati interattivi, enigmi grafici e testuali insieme, interfacce intuitive guidate da menù e banche-dati su CD-ROM. Speriamo che le case di software si diano da fare per farli uscire più prima dopo.

Cosa pensate abbia in serbo il futuro per il software d'adventure/fantasy? La rubrica adventure di Kappa lancierà nei prossimi mesi una conferenza postale tra i lettori. Aiutateci a riscrivere la storia degli adventure: scrivete oggi stesso a: K Conferenza storica sugli adventure Via Aosta 2, 20154 Milano.

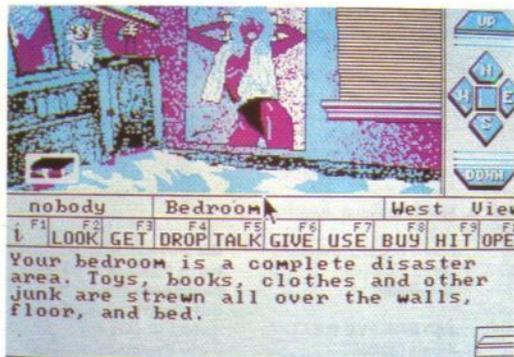
http://speccy.altervista.org/

DREAM ZONE

La fantasia grafica "click e fuggi" della Baudeville...

GIOCHI come Borrowed Time della Activision e Deja Vu della Icom hanno lanciato la moda degli adventure guidati da mouse o joystick. Il software di questo tipo di solito vanta un pannello delle icone, una finestra per l'immagine grafica (nella quale potete talvolta selezionare un oggetto per aggiungerlo al vostro inventario o esaminarlo) e una finestra per il testo. Dreamzone ne è un esempio tipico...
Un inconveniente di questo tipo di giochi tende ad essere la mancanza di giocabilità, con il programma che esaurisce tutte le sue munizioni nella presentazione su schermo e nell'interfaccia utente, non tenendosene alcuna di riserva per sfidare il giocatore. Dreamzone, sfortunatamente, ne è un tipico esempio...

In breve, la trama è la seguente. Siete perseguitati da incubi ricorrenti e, dopo la cura del Dottor Fraud, vi ritrovate a vivere "realmente" i vostri sogni. Questo comporta l'esplorazione della città di Dreamzone e la risoluzione di vari enigmi, la maggior parte dei quali include l'"interazione" con altri personaggi. L'interazione è messa fra virgolette perché non è una vera conversazione bi-direzionale, ma piuttosto una serie di confronti con personaggi statici che vi assegnano dei compiti, spesso alquanto stupidi.

C'è qualcosa di leggermente insoddisfacente in questo gioco. Per iniziare, si suppone che voi siate il tipo di persona che indossa orribili pigiami, corrompe il fratellino per prendere in prestito la sua pistola ad acqua e ricopre i muri della propria stanza con poster di donne seminude. Il senso umoristico di questa parte è abbastanza scialbo dal principio alla fine, sebbene abbiamo trovato decisamente divertente l'idea del matrimonio - specialmente se si sposa la ragazza sbagliata!

Dreamzone per il PC ... un giochino sempliciotto.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L 59.000d	USCITO
AMIGA	L59.000d	USCITO
IBM PC	L 59.000d	USCITO

K- VERDETTO

Perfino un vecchio titolo come Deja Vu è più eccitante di Dreamzone - tutto questo dimostra che grafica (quasi) carina, controllo a icone e tanto colore non possono mai sostituirsi alla creatività. A volte è divertente, ma occorre molto più che un po' di insolito umorismo per creare una vera tensione di gioco.

PAESAGGIO	68	SISTEMA	79
IMPEGNO	65	INTERESSE	69

TIMES OF LORE

... Dalla MICROPROSE la definitiva avventura dinamica?

L'ATTUALE aumento dei giochi di ruolo, sta rendendo sempre più indistinto il confine tra i giochi d'azione e quelli d'avventura.
Ad ogni modo, gli amanti degli sparatutto sono spesso infastiditi dai giochi più strategici per il fatto che bisogna studiare dati statistici, memorizzare incantesimi ed acquistare armi quando in realtà quello che vogliono fare è soltanto far fuori gli avversari.
Times of Lore è un serio candidato alla zona di confine tra i due generi. Combina la prontezza di riflessi al joystick di Gauntlet con la libertà di avventurarsi di giochi come Bard's Tale.
La storia comincia con la partenza dell'Alto Re di Albareth per la terra degli Elden, suo paese natale, per rinnovare il suo spirito dopo una lunga guerra. In sua assenza il caos e l'anarchia regnano sul mondo.
Vengono reclutati degli avventurieri per compiere pericolose missioni, i quali offrono i loro servigi a coloro che li pagano meglio.
Dopo aver scelto se giocare in qualità di Cavaliere, Valkiria o Barbaro vi trovate nella taverna Frothing Slosh: fate conversazione e salterà fuori la vostra prima missione. Si parte quindi per l'ignoto e l'avventura.
Il gioco ha luogo in un paesaggio scorrevole con i personaggi visti dall'alto, in stile Gauntlet. Tutte le azioni sono comandate dal joystick e il movimento avviene nel normale modo arcade, mentre premendo la barra spazio si possono selezionare varie opzioni e poi sceglierne una da una serie di icone poste nella parte bassa dello schermo.
Le opzioni includono parlare, esaminare, inventario, prendi, lascia, usa e offri oltre naturalmente a salvare, caricare e mettere in pausa, ecc. Non è necessario usare la tastiera, anche quando si deve parlare con i personaggi, dato che tutte le opzioni disponibili sono visualizzate sui menù.
Continuando a conversare coi personaggi si scoprono parole chiave sulle quali bisogna poi fare domande, sperando di trovare ulteriori parole chiave con il prosieguo della conversazione.
Il combattimento è estremamente semplice. Tutto quello che è necessario fare

è accertarsi che il vostro personaggio sia di fronte al nemico.
Premendo il pulsante di fuoco il personaggio attacca e un paio di colpi ben assestati sono sufficienti per far fuori quasi tutti i mostri. Dopo il combattimento una deliziosa sequenza mostra la decomposizione e il seppellimento della vittima, la quale si lascia spesso dietro delle cose utili. Queste possono variare da sacchetti d'oro a cibo a strumenti magici come pozioni e pergamene.
La grafica è nitida e colorata ma ho trovato il controllo del joystick un po' incerto ed impreciso - cosa fastidiosa quando il tuo personaggio deve essere posizionato precisamente per entrare in un palazzo o per seguire sentieri tortuosi. Non è possibile spostarsi diagonalmente quindi il movimento è un po' a scatti e difettoso.
Detto ciò, nel complesso il gioco è bello, e tiene impegnati sia le mani che il cervello.
Qualunque avventuriero sia dinamico, di ruolo o semplicemente testuale dovrebbe trovarlo sia giocabile che interessante.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L 59.000d	USCITO
AMIGA	L 59.000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L 25.000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L 25.000c L 29.000d	IMMINENTE
C64/128	L 25.000c L 29.000d	USCITO
IBM PC	L59.000d	IMMINENTE

K- VERDETTO

Ilnteressante mix di avventura ed azione arcade "taglia e affetta" che funziona molto bene. La grafica è buona e nonostante qualche problema di controllo è un gioco altamente raccomandato.

PAESAGGIO 91		SISTEMA	85
IMPEGNO 85		INTERESSE	80

NO PROBLEM!

Ecco i consigli e le domande degli avventurieri del Bel Paese. Non dimenticate: se siete bloccati in un gioco controllate questa rubrica ogni mese. C'è sempre qualcosa di buono per tutti.

FAIRY TALE ADVENTURE
Visitando di notte l'oasi nel Burning Waste potrete accedere alla Città di Azal.
Le sfere vi consentiranno di vedere le porte nascoste.
Le Pietre Blu vi permetteranno di teletrasportarvi da un anello di pietra.
Raccogliete le fiale per aumentare la vitalità.
I gioielli verdi sono utili per vedere meglio di notte
I totem a forma di uccello vi danno una mappa.
Gli anelli immobilizzano i mostri.
Assicuratevi di cercare bene addosso a tutti i fantasmi per trovarvi chiavi o teschi.

Ho due giochi di avventura nei quali sono completamente bloccato: Robin of Sherwood e Seas of Blood, entrambi pubblicati dalla Adventures International. Le istruzioni dei giochi dicono che sono disponibili gratuitamente tramite la Adventure International dei fogli di consigli. Ho spedito quindi una lettera alla società in Inghilterra ma mi è tornata indietro con la dicitura "Not known at this address".
Potete aiutarmi?
Luigi Bozza, Gorizia

Certo che possiamo, Luigi... ma non ci ringrazierai per questo. Adventure International ha chiuso i battenti ormai da un po', quindi non puoi fare altro che sperare che qualcuno legga queste righe e venga in tuo aiuto, offrendo tramite il giornale la sua disponibilità a risolvere con te le due avventure.

SHADOWGATE
Aiuto! Sto giocando a Shadowgate e se non ho capito male l'obiettivo del gioco consiste nel trovare cinque oggetti. Ne ho trovati quattro ma non so assolutamente come trovare il quinto, cioè lo Staff of Ages...
Mario Pogliano, Ancona

Facile Mario... c'è un serpente e c'è uno snakestaff...

ALTERNATE REALITY
Alcune pozioni:

Gusto	Colore	Effetto
Amaro	Rossa	forza+1
-	Argento	intelligenza +1 o veleno debole
-	Bianca	velocità fisica +1
Salata	Chiaro	Acqua di mare
-	Nera	Aria d'invulnerabilità
-	Bianca	Cura tutte le ferite
Dolce	Argento	Carisma+1
-	Arancio	Protezione +1 o -1 intelligenza
-	Verde	Bruttezza

FISH
Nello smooth warp... prendete il terriccio dalla gabbia, indossate i guanti, mettete il disco d'oro nel crogiolo, tenetelo sopra il fuoco con le pinze, versate l'oro nel terriccio, poi andate a W,W,W,N,NE,E ed aspettate che il terriccio si raffreddi. Poi rompete il terriccio col martello. Avete ottenuto l'anello...

Gli avventurieri di tutta Italia hanno disperatamente bisogno del vostro aiuto. Mandate i vostri consigli a No Problem, K, Via Aosta 2, 20154 Milano.

K-CONFERENZE SUGLI ADVENTURE

I tempi stanno cambiando nel mondo degli adventure e la rubrica di Kappa vuole essere all'avanguardia del mutamento. Insieme a ACE, la cui rubrica di adventure è letta da molti programmatori, Kappa vi offre la possibilità di discutere con loro nelle K-Conferenze sugli Adventure.

Ogni mese presenteremo un argomento che verrà discusso nella conferenza. Verrà evidenziato in un apposito riquadro che troverete sulla rivista. Vi inviterà a contribuire, mandando i vostri commenti o pareri su un particolare argomento dei giochi d'avventura/fantasy. Chiederemo anche il contributo di noti personaggi del settore.

Non perdete il prossimo numero quando lancieremo la prima conferenza sul futuro degli adventure. Anzi, fate in modo di partecipare!

In un'altra pagina di questa rubrica troverete le indicazioni su dove spedire le vostre lettere...

GIOCHI D'AUTORE

Noi giocatori contiamo sui programmatori. Sta a loro inventare giochi tecnicamente innovativi e irresistibilmente giocabili. Giochi, per intenderci,come *The Sentinel* e *Carrier Command*. Ma loro su chi contano? Che tipo di giochi giocano i programmatori una volta che hanno finito di trafficare con il codice del loro nuovo gioco? Cosa cercano nei giochi degli altri? Da quali programmatori si aspettano il meglio? Abbiamo posto queste domande ad alcuni dei migliori programmatori in circolazione. Troverete le risposte nelle pagine seguenti.

http://speccy.altervista.org/

Due sono i motivi per cui un programmatore potrebbe essere interessato all'ultimo titolo di un altro programmatore. Il primo, il più ovvio, è quello condiviso da tutti coloro che si accostano ad un gioco: il puro gusto di giocarlo. Il secondo, invece, riguarda soltanto chi col codice macchina ci deve lavorare per vivere. Si tratta della cosiddetta operazione di analisi, in cui un gioco viene giudicato in base alla sua complessità tecnica.

Gli "analisti" studiano la velocità di scorrimento, il movimento dello sprite, la manipolazione delle forme in 3D. Il loro interrogativo più scottante è: "Sarei stato in grado di fare altrettanto?". Gli analisti amano fare quello che si chiama "reverse engineering", ovvero ripercorrere un gioco all'incontrario, dal risultato alla tecnica che l'ha prodotto: dategli una tecnica veramente originale e non si alzeranno dalla sedia finché non avranno scoperto, carta e penna alla mano, come funziona. Gli analisti sono persone che non si entusiasmano facilmente. Ci sono giochi che riescono in questa difficile impresa facendo cose che normalmente non potreste ottenere sul computer su cui girano - (scorrimento laterale su ST o Spectrum o 3D solido su C64) - ma capitano poi i colossi come Knight Lore o Carrier Command che sbalordirebbero chiunque per l'obiettivo ambizioso che sono riusciti a raggiungere.

Se un numero incredibilmente vasto di programmatori sono anche analisti, ci saranno delle buone ragioni. Probabilmente interviene la logica della concorrenza, per cui i programmatori che svolgono la libera professione possono misurare le proprie capacità solo confrontandosi con le ultime uscite dei loro colleghi. Non manca, inoltre, una naturale curiosità professionale. Ma c'è dell'altro. I programmatori sono per lo più restii a passare il proprio tempo libero giocando coi computer giochi, sempre che ne abbiano di tempo libero. Se si prova un gioco per soli 5-10 minuti non si scoprirà molto dell'azione di gioco - a meno che non sia proprio una stupidata - ma si avrà un'idea abbastanza chiara della sua validità dal punto di vista tecnico. In altre parole, la maggior parte dei programmatori ha a disposizione solo il tempo necessario per effettuare l'analisi di un gioco.

CHRIS HINSLEY

Chris scrive giochi da quando esiste questo mercato. Il suo primo titolo fu un clone di Centipede per ZX81 e i suoi successi nel campo della programmazione non si contano. E' conosciuto soprattutto per Everyone's a Wally e Pyjamarama, due arcade adventure a 8 bit, ma ora ha rivolto la sua attenzione all'ST e all' Amiga. In questo campo ha prodotto Xevious e Advanced Art Studio per ST e Verminator. L'ultima sua fatica è Cronos, un gioco a scorrimento per ST e Amiga uscito da poco.

"Normalmente non compro giochi da casa perché mi vengono subito a noia. Dopo 10 minuti comincio a trovare tutti i difetti e gli errori tecnici. Mi ha colpito molto lo scorrimento di Goldrunner (di Steve Bak), anche se come gioco non vale un gran che: tutto volo ed esplosioni. Trovo che non esiste qualcosa di più sbalorditivo di Knight Lore. Quando lo vidi la prima volta mi domandai soltanto come diavolo avessero fatto a realizzarlo. Da allora niente ha potuto eguagliarlo."In genere preferisco andare nelle sale giochi. L'hardware è decisamente superiore. Prendete R-Type, ad esempio: in fondo è un semplice gioco a scorrimento, ma accidenti se ti prende!"

JOHN PHILLIPS

Il debutto di John, Impossaball della Hewson, ha aperto una nuova prospettiva per i giochi di palle rimbalzanti, che sembra provochino ora delle fortissime dipendenze. Ha continuato in questa direzione con Nebulus (un K-gioco) che unisce una ben dosata azione di gioco a una straordinaria inventiva e abilità tecnica. L'ultimo suo gioco si chiama Road Star, uno sparatutto di guida per ST della Hewson.

"Mi piacciono i giochi di Paul Woakes - Mercenary, Backlash e così via - e anche alcuni vecchi giochi dell'Ultimate. Quando provo il gioco di un altro non mi curo della parte tecnica: penso solo a giocare.
"Mi piacciono i giochi completi, mentre molti dei titoli usciti in questo periodo sembrano sempre mancanti di qualcosa. I giochi di Paul Woakes sono un'eccezione: anche se a volte un poco astratti, sono sempre ben costruiti.

DAVID BRABEN

Autore (con Ian Bell) di un successo strepitoso, Elite, che dura da diversi anni su qualunque macchina appaia. Le sue più recenti creazioni sono state il fantastico gioco di Archimede, Zarch, e la sua incarnazione su ST e Amiga, Virus. Ora sta lavorando alla sua nuova colossale impresa: il seguito di Elite, che dovrebbe essere pronto tra qualche mese.

"Cerco di non giocare troppo ai computer giochi. Programmo davanti a un video dalla mattina alla sera e nel tempo libero preferisco cambiare aria, uscire o comunque fare qualcosa d'altro. Non che i giochi non mi divertano, e non pensiate che il fatto di essere programmatore mi toglie il gusto di giocarli, anzi, può essere molto interessante vedere se è stato fatto tutto a dovere oppure no. Ma prendiamo Carrier Command, ad esempio: deve essere molto bello, ma chissà quanto tempo ci vorrebbe per rendergli giustizia! Come ho detto, è quello che cerco di non fare."

STEVE TURNER

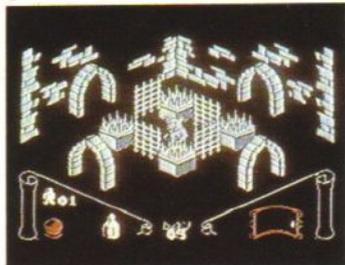
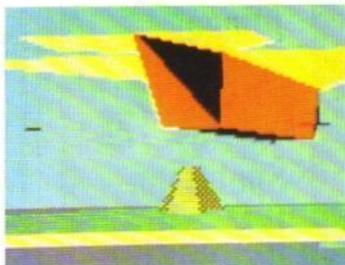
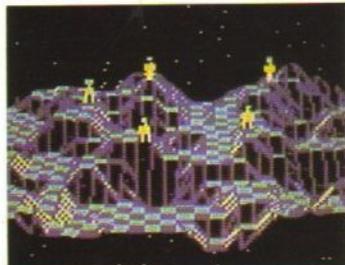
Nel corso di vari anni Steve ha riportato una lunga serie di successi nel campo del software: Magnetron e Ranarama sono due delle perle che ha prodotto grazie al suo finissimo senso dell'azione di gioco. Ha inoltre finito da poco la conversione per Spectrum del gioco per C64 di Andrew Braybrook, Intensity.

"Non ho il tempo per giocare, soprattutto ultimamente, ma mi diverte quando posso farlo. Di solito vado alla ricerca di vecchi ma buoni distruggitutto: mi piace la sensazione di potere che ne deriva, specialmente dagli sparatutto progressivi come Side Arms e simili. Nelle sale giochi il mio preferito rimane forse Star Wars: adoro la sensazione di velocità che riesce a dare.
"Mentre gioco non penso all'aspetto tecnico. Sì, se le risposte del joystick sono lente o se ci sono altri intoppi del genere, allora lo noto, altrimenti non ci faccio caso. Di solito un buon lavoro di programmazione passa inosservato.
"Mi piacciono i giochi in cui si prende subito la mano. Il motivo è uno solo: per gli altri non avrei il tempo. Di solito non vado per autori: un gioco può essere totalmente diverso da un altro, ma sono sempre impaziente di vedere il nuovo lavoro di Raff Cecco.

RAFFAELE CECCO

Raff si è fatto un nome con il titolo della Mikrogen, Equinox, ma è più conosciuto per i giochi della Hewson come Exolon e Cybernoid. Fermo sostenitore dello Z80, il suo ultimo titolo è Storm Lord, un gioco a scorrimento per lo Spectrum pubblicato dalla Hewson.

"I giochi da casa non mi piacciono molto: preferisco andare in una sala giochi e giocare qualcosa tipo Operation Wolf o R- Type. Quello che mi colpisce di un gioco per home computer è l'aspetto tecnico. Prendete, ad esempio, lo scorrimento obliquo della versione Spectrum di Zynops (di Dominic Robson): un capolavoro della tecnica! Realizzare uno scorrimento simile senza il supporto dell'hardware è veramente molto difficile."

http://speccy.altervista.org/

Knight Lore dell'Ultimate, un gioco ammirato da tutti quelli che abbiamo intervistato. "Quando lo vidi la prima volta mi domandai soltanto come diavolo avessero fatto a realizzarlo..."

Carrier Command, della Realtime: tutti l'hanno visto ma nessuno ha mai avuto modo di giocarlo come si deve. "Finora ho fatto in tempo a dargli solo una rapida occhiata..." (Mike Singleton).

The Sentinel di Geoff Crammond. (Chris Hinsley).

STEVE BAK

Steve si è conquistato una fama nel mondo degli ST e degli Amiga con giochi come Goldrunner, Karate Kid II, Return to Genesis e Leatherneck. Ha appena terminato la conversione del suo ultimo successo, Leatherneck, per un sistema coin-op della EML che utilizza la tecnologia dell'ST.

"Preferisco giocare sui coin-op: non ho mai visto una versione da casa che fosse all'altezza di quella arcade. Tempo fa mi ero fissato su Gryzor da bar tanto che avevo la macchina a casa. Solo una volta riuscii ad arrivare fino in fondo senza perdere neanche una vita! Le versioni della Ocean erano molto deludenti al confronto, ma cosa vi aspettavate? L'hardware è nettamente inferiore."Dei giochi da casa che mi sono piaciuti, direi che Boulderdash è il mio preferito. Anche The Sentinel è molto bello: quando testai la versione Amiga finii col giocare più del necessario e arrivai attorno allo schermo 7000! Quando gioco con una versione da casa, mi interessa solo l'azione di gioco. Se questa è OK, sono completamente indifferente alle sue qualità tecniche. Ad esempio, gioco ancora Zolyx sul C64, che tecnicamente è pessimo ma come gioco è appassionante."Quando scrissi Goldrunner, Karate Kid II e Return to Genesis lo feci come sfida. Si diceva che era impossibile realizzare certe cose - come lo scorrimento veloce in Goldrunner, i grossi sprite in KK II o lo scorrimento orizzontale in Return to Genesis - e così mi misi all'opera per dimostrare il contrario. Penso però che l'azione di gioco sia più importante e d'ora in poi mi concentrerò soprattutto su di essa. Leatherneck era un semplice gioco a scorrimento verticale e ci misi pochissimo per terminare la parte tecnica, ma ho impiegato moltissimo tempo per mettere a punto, come volevo, le mappe e la difficoltà del gioco."

JON RITMAN

Dopo il suo debutto con Namtir Raiders, un gioco dall'improbabile titolo, Jon ha scritto vari giochi di successo: Matchday, Batman, Head over Heels e Matchday II per la Ocean. In questo momento sta lavorando su un gioco da bar per la Rare, come abbiamo scritto il mese scorso nelle K-News, una società gestita dai fondatori dell'Ultimate, Tim e Chris Stamper.

Non gioco molto. Non mi piacciono gli sparatutto violenti, che sembrano essere il 90% dei giochi pubblicati oggigiorno.
Cerco di leggermi più recensioni possibili sulle riviste specializzate e compro soltanto quando mi sembra di aver scoperto qualcosa di originale. La mia collezione di giochi non supera i 20 titoli o giù di lì e sono quasi tutti abbastanza vecchiotti.
"The Sentinel (di Geoff Crammond) è un'idea originale ma non mi piace il fatto che è troppo facile rimanere disorientati. Preferisco qualcosa di più immediato come, ad esempio, Boulderdash. "Ho giocato tutti i titoli della Realtime e Carrier Command mi piace molto. Penso che i programmatori della Realtime siano gente molto, molto competente.
"Trovo davvero eccezionali le tecniche grafiche utilizzate per realizzare il paesaggio di Lords of Midnight (di Mike Singleton).
Con il gioco stesso, invece, non ho mai preso confidenza: è strategia pura e per prendere la mano in quel genere di cose ci vuole un bel po' di tempo. Preferisco i
giochi che non vanno troppo sul difficile: voglio che sia chiaro quello che si deve fare.
" Vidi per la prima volta Knight Lore (Ultimate) il giorno in cui consegnai l'ormai completato Matchday ed esclamai subito: "WOW! Anch'io voglio scrivere dei giochi così." E ne trassi ispirazione per una serie di giochi nello stesso stile."

MIKE SINGLETON

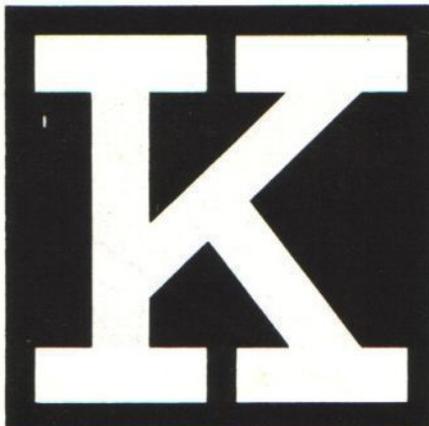
Mike ha rivoluzionato il mondo dei giochi prima con il formidabile Lords of Midnight e poi con il suo seguito Doomdark's Revenge
Successivamente ci ha regalato anche Dark Sceptre e Throne of Fire. L'ultimo suo titolo, realizzato insieme al suo team di programmatori Maelstrom, è il fantastico gioco in 3D solido, Whirligig. I suoi progetti futuri sono per ora ignoti.

"A dir la verità, non gioco molto e penso di non essere l'unico fra i programmatori. In parte perché passo tutto il giorno davanti al video e alla fine non lo voglio più vedere: non guardo tanto neanche la televisione, figuriamoci i computer giochi. Ma soprattutto perché mi manca proprio il tempo. "Ci sono molti giochi che mi hanno colpito ma The Sentinel più di ogni altro: un giorno sono uscito apposta a comprarne una copia, cosa abbastanza rara. Sono stato affascinato non tanto dalla grafica - peraltro eccellente - quanto dal modo in cui l'azione di gioco è stata adattata alla grafica. Un gioco davvero originale, che ha saputo valorizzare gli stessi limiti del suo sistema grafico: ed è qui che si vede la vera validità di un gioco. Ultimamente mi ha colpito anche Carrier Command.

REALTIME

Prima di sfondare nel campo dei 16 bit con lo stupefacente Carrier Command, la Realtime aveva prodotto 3D Starstrike, 3D Starstrike II e le conversioni per macchine a 8 bit di Starglider. Il loro prossimo progetto per la Telecomsoft utilizzerà ancora grafica in 3D solido, ma il gioco sarà prodotto soltanto in versione a 16 bit e l'enfasi sarà posta sui movimenti veloci piuttosto che sulla complessa azione di gioco."Fra i giochi da bar mi piace moltissimo Battlezone e non mi dispiace Zaxxon. Quanto ai giochi da casa mi piacciono i lavori di Jon Ritman e sono stato un fanatico di Hitchhiker's Guide to the Galaxy (di Steve Meretzky e Douglas Adams) anche se non sono mai riuscito a superare la porta di casa! Credo che la gente abbia l'impressione che snobbiamo il lavoro degli altri perché produciamo tutti questi giochi veloci in 3D, ma si sbaglia. Ci piacciono molti giochi di altri programmatori: non importa di che tipo siano, l'importante è che ce l'abbiamo messa tutta."

IL VINCITORE

Allora, chi è arrivato primo? Fra le vecchie guardie, *Knight Lore* dell'Ultimate continua a regnare supremo, ma anche *The Sentinel* di Geoff Crammond e *Boulderdash* di Chris Gray hanno un forte seguito. Il nuovo favorito sembra essere invece *Carrier Command* della Realtime, anche se finora nessuno di quelli da noi intervistati è riuscito a trovare il tempo di giocarlo come si deve.

Atari ST
Amiga
Amstrad
CBM 64/128
Spectrum
IBM + altri

Anno I n.1
DICEMBRE 1988
Lire 5000

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

Una nuova, entusiasmante guida al divertimento elettronico.

Abbonatevi adesso e per un anno non ci pensate più!

OFFERTA DI ABBONAMENTO

11 numeri al prezzo di 9. *Non posso farmi scappare un'occasione del genere!*

Mi abbono -a partire dal numero ....

nome .... cognome ....

via ....

....

cap.......... città..........................

firma..........................

spedire L. 45.000 a mezzo c/c postale n. 50142207 o vaglia o assegno intestato a: Glenat Italia - Via Ariberto 24 - 20123 Milano

Ehi!

E' la redazione di Kappa che parla,vorremmo dirvi due o tre cosette, OK?

Crediamo che questa sia la **migliore rivista** italiana di computer giochi. Si, lo dicono tutti, ma noi vi spieghiamo anche il **perché.**

Innanzitutto ci rivolgiamo a dei **lettori diversi**. A lettori che, come voi, sappiano **discriminare** e non si facciano incantare da qualche faccina colorata... A degli intenditori che sappiano **cosa vogliono** da un giornale.

Volete recensioni serie e **autorevoli**, scritte da persone che sanno **veramente riconoscere** un buon gioco e hanno il coraggio di **dire** quando invece è una boiata.

Volete un **sistema di valutazione** che non lasci dubbi, che dica quale gioco giocherete ancora **tra un anno** e quale finirà presto nella **spazzatura**.

Ma volete **molto di più** che un semplice catalogo di giochi...

Volete **attualità serie** sullo stato dell'arte del divertimento elettronico ... Volete gli strumenti che vi consentano di tramutare il vostro monitor in una **tela elettronica**... Volete le informazioni per trasformare il vostro timido sintetizzatore in un **sofisticato strumento musicale**.

Volete le **notizie**... le **poke** ... i **trucchi**... le **anteprime**... gli **speciali**...le **guide all'acquisto**...

Volete il **massimo** e noi ve lo **diamo** ...

Non esitate. **Abbonatevi**: pagherete **9** numeri e ne riceverete **11**. Non potete farvi scappare un'**occasione del genere**!

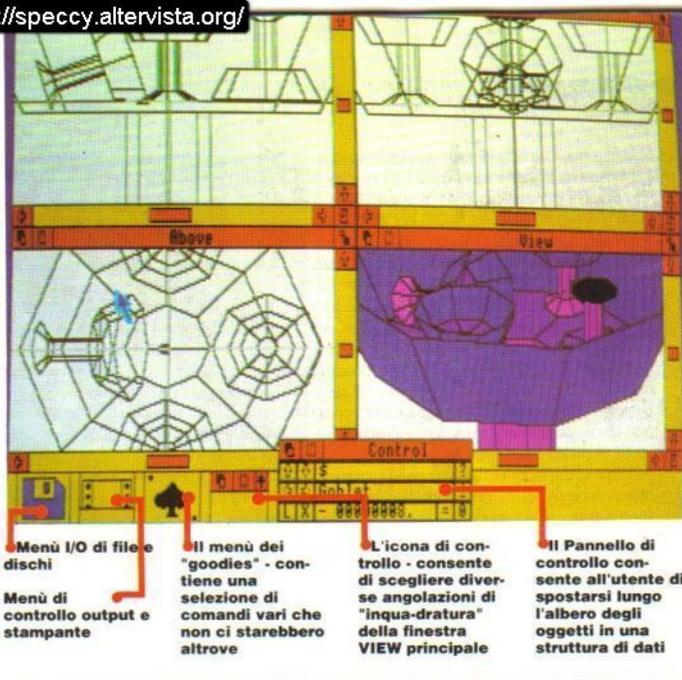
Compilate il modulo allegato e speditelo immediatamente.

NB.Per un errore di stampa il prezzo dell'abbonamento sul numero scorso è stato indicato in modo errato. Il prezzo giusto, come la matematica insegna, è L. 45000

 http://speccy.altervista.org/

Alcuni dei più longevi programmi gioco per computer sembrano avere successo per il fatto di non richiedere all'utente alcun sforzo intellettuale. Lo studente a cui vengono i sudori freddi appena sente parlare di compiti a casa e che farebbe qualunque cosa, anche lavare i piatti, per evitare di farli non sembra interessato a battagliare intellettualmente con giochi d'avventura o ad enigmi. *Euclid*, che a prima vista può essere scambiato per un programma piuttosto noioso per "computer-aided design", è invece quasi un'avventura. Più lo si esplora, più soddisfacente diventa.

Euclid NON è un programma "paint" e non produce immagini incredibilmente realistiche con superfici retinate. NON è lo stupendo *Sculpt 3D* (per Amiga) con il quale possono essere generate,

(Destra) In Euclid modificate il vostro disegno operando sulle tre finestre ortogonali - indicate con Front, Left e Above. Portate il cursore in una finestra e cominciate a lavorare sul suo contenuto. Per vedere meglio, una finestra può essere allargata andando a coprire le altre. La finestra View mostra gli esiti delle modifiche fatte nelle finestre ortogonali.

Menù I/O di file e dischi

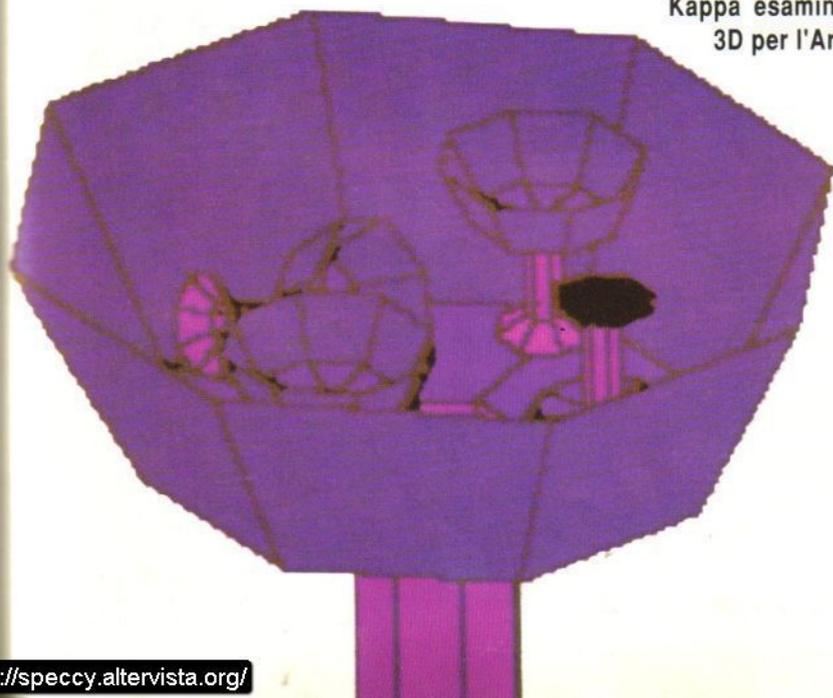
Menù di controllo output e stampante

Il menù dei "goodies" - contiene una selezione di comandi vari che non ci starebbero altrove

L'icona di controllo - consente di scegliere diverse angolazioni di "inqua-dratura" della finestra VIEW principale

Il Pannello di controllo consente all'utente di spostarsi lungo l'albero degli oggetti in una struttura di dati

ANIMAZIONE EUCLIDEA DI SOLIDI 3D IN TEMPO REALE

Kappa esamina per voi il primo pacchetto in 3D per l'Archimedes.

in modo laborioso, salvate e poi riprodotte immagini in 3D di realismo quasi fotografico dando l'illusione del movimento. Può comunque produrre mondi tridimensionali con scene ricalcolabili a sufficiente velocità da dare all'utente un controllo totale in tempo reale. Le strutture possono essere poi riprodotte, utilizzando il programma Fly. La funzione di *Euclid* è di produrre immagini in 3D solido di oggetti in movimento; l'utente con un minimo di capacità di programmazione può sfruttare il programma di design fornito oppure, se è bravo a programmare, può "linkare" tramite BASIC o linguaggio macchina i moduli *Euclid*.

Il pacchetto giunto in redazione per la recensione era accompagnato da molte dimostrazioni ed esempi, programmi in BASIC gà pronti, programmi d'utilità e anche un paio di regali (un gigantesco programma LIFE e un Mandelbrot Set). La Ace Computing ha dedicato tutto il suo sforzo produttivo a perfezionare la qualità e l'ampiezza delle capacità di Euclid, trascurando gli schermi di caricamento e altre immagini grafiche di presentazione che sono diventate la norma nei pacchetti in circo-

(Sinistra) Una veduta ravvicinata del calice della finestra View dello schermo di Euclid mostrato in alto.

http://speccy.altervista.org/

lazione - ma il numero di extra compensano questa mancanza di patina superficiale.

Euclid è più un modellatore di superfici che di solidi. Gli oggetti vengono definiti dai piani che li circondano: ad esempio, non c'è discriminazione tra un parallelepipedo vuoto e uno solido. Per molti scopi visivi non ha molta importanza, dato che, dall'esterno entrambi i parallelepipedi risultano identici. Ad ogni modo, i riferimenti ai "solidi" nel manuale possono creare un po' di confusione. Inoltre, non c'è un semplice concetto per produrre sezioni orizzontali e il computer non riesce a generare prontamente "proprietà di massa" come i pesi di componenti intersecanti e le posizioni dei centri di gravità. Con i veri modellatori di solidi è possibile costruire strutture aggiungendo, sottraendo ed intersecando primitive come blocchi, cilindri, sfere e coni - un approccio che spesso necessita notevole potenza di elaborazione per produrre oggetti di una certa complessità. In *Euclid*, le strutture sono costruite a partire da punti, linee e superfici.

DATI STRUTTURATI

Il pacchetto offre un'eccellente opportunità per imparare le strutture di dati grafici, che sono un po' come l'ADFS (Advanced Disc Filing System) dell'Archimedes. Gli "Oggetti", come le directory, possono contenere altri Oggetti o Solidi, che in questa analogia sarebbero come dei file. A differenza della ADFS, l'*Euclid* può ripartire gli oggetti e i solidi tra oggetti di livello più alto - cambiate il nome o la natura dello stesso Solido contenuto in diversi Oggetti e cambieranno anche gli oggetti associati. Cambiate una copia di un oggetto e tutti gli oggetti cambieranno. Il modo di strutturazione dei dati di *Euclid* viene chiamato DAG (Directed Acyclic Graph, più o meno diagramma aciclico indirizzato).

Il capitolo del manuale sulle strutture di dati deve essere letto attentamente. Parole come "object" hanno un preciso significato, ma "objects" è anche un termine usato genericamente per definire qualsiasi cosa interna al sistema. Il testo è costellato di parole quali Sibligns, Parents, objects, Objects, Solids, Prmitive Objects, Children, Planes, Points, Vanes, corners e landscapes - a volte queste parole hanno significati precisi, mentre altre volte sono usate in senso generale. Anche se vengono usate le maiuscole per differenziare tra uso specifico e generale, l'uso di corpi diversi per i termini avrebbe favorito la comprensione.

La prima parte del manuale offre una visita guidata, seguita da una dettagliata guida per l'utente al programma di Design. La seconda parte tratta dei moduli *Euclid* e funge da testo di riferimento. Per un più sottile utilizzo di Arthur, il sistema operativo dell'Archimedes, dovete leggiucchiare i REM dei programmi dimostrativi. L'eccellente ambiente WIMP - a finestre, icone, mouse e puntatore - offre quattro vedute della struttura che state costruendo nel Designer e consente di entrare dentro *Euclid* senza dover riandare troppo spesso al manuale, ma dovrete esplorare gli esempi dimostrativi con l'aiuto del capitolo sul Design prima di poter chiamare in gioco le intere capacità del pacchetto.

La vera potenza di *Euclid* è nel secondo set di utility sul disco. Usando il comando SYS in BASIC o il comando SWI in assembler, le strutture inserite nel designer possono essere incorporate nei vostri programmi. Vengono forniti tutti i dettagli sulle strutture di dati, quindi i programmatori avanzati possono scriversi i loro programmi di interfaccia di design, ma i programmi esemplificativi inclusi nel pacchetto possono essere usati come "ricette" dai programmatori meno competenti. Sono inoltre forniti driver per il dump dello schermo su stampante e *Euclid* è compatibile con stampanti a colore oltre che con i plotter HGPL e Plotmate - anche se i plotter possono produrre soltanto immagini a fil di ferro, poiché la memoria di schermo viene usata per eseguire lo stadio finale dell'algoritmo di rimozione delle linee nascoste.

Euclid è un eccellente programma per intraprendere in modo relativamente facile la strada per la simulazione e creazione di giochi grafici in 3D: può eseguire trasformazioni di prospettiva con rimozione di superfici nascoste e permette di specificare le fonti luminose cosicche l'intensità risultante può essere calcolata dalle diverse superfici su schermo. Ma il pacchetto è eccezionale come strumento educativo poiché offre un'introduzione al CAD in 3D e alla costruzione di scenari. Non aspettatevi una cosa facile, però: il programma è coinvolgente ma dovrete far funzionare il cervello...

EUCLID

Archimedes, Ace Computing
Distribuito in Italia da Ricordi
L. 144.970 IVA compresa.
Il programma non è in versione definitiva, ma gli acquirenti potranno ricevere l'aggiornamento appena sarà disponibile.

FORME IN VOLO

Con l'arrivo di Amiga, tre anni fa, il ritmo di sviluppo nel software grafico è accelerato notevolmente: questo, naturalmente, non è dovuto solo all'Amiga, come i suoi fan vorrebbero farci credere, ma ad un momento propizio di espansione del settore.
Strumenti dai nomi esoterici come ray-tracing, texture mapping, delta compression e beta splines hanno trovato rapidamente la loro strada dai laboratori di ricerca & sviluppo, alle workstation professionali, per arrivare a computer come Amiga ed Archimedes.
Adesso, Forms in Flight 2 della americana Centaur Software aggiunge la modellazione mediante "Surface Patches" (superfici a toppe) ai tanti strumenti disponibili su Amiga.

DUE DELFINI GIALLI: il primo passo nella creazione di un'immagine con Forms-in-Flight. Il delfino sulla destra ha curve composte da un unico segmento, l'altro da otto segmenti. Aumentando il numero dei segmenti in cui è divisa ogni curva, un semplice scheletro angolato (che consente una maggiore rapidità di ridisegno nelle prove) può essere facilmente evoluto in un'elegante forma organica complessa.

A prima vista, *Forms in Flight 2* (FIF2) appare piuttosto povero, sul genere dei vecchi pacchetti per MS-DOS: l'interfaccia utente è decisamente scarna, almeno rispetto a quelle a cui Amiga ci ha abituato. Con l'uso è possibile familiarizzare con il sistema dei menù mobili a tripla profondità, ma la mancanza di comandi da tastiera e l'assenza quasi totale di interfacce ad icone ci sembrano un curioso passo indietro. Comunque, superando questo ostacolo, il programma si dimostra molto potente, offrendo un sistema di modellazione solida veramente unico, che, con l'uso di surface patches, genera forme curve complesse partendo da semplici superfici piatte, permettendo poi di animarle.

FORME...

La potenza della tecnica di surface patch consiste in realtà nella possibilità di cambiare velocemente il numero di lati di un solido. Gli elementi base nella modellazione, in FIF2, sono le superfici; superfici piatte, FSURF, con un numero qualsiasi di nodi di controllo, o superfici tridimensionali, QSURF, definite invece da quattro nodi. Per ambedue i tipi di superfici, la curva che collega due nodi può essere costituita da un numero qualsiasi di segmenti, al crescere dei quali appare più smussata. Con un segmento la curva sarà assolutamente diritta, mentre con dieci segmenti è possibile generare curve piuttosto morbide, come si può notare nei due delfini gialli in wire-frame dell'illustrazione.

In pratica, quello composto da semplici curve mono-segmento è molto veloce da calcolare, mentre l'altro, composto di curve complesse, richiede vari minuti di calcolo anche in wire-frame. Per evitare fastidiose attese, la struttura è modellata inizialmente usando uno scheletro semplificato, più facile da manipolare. Successivamente, aumentando il numero dei segmenti con un semplice comando, sarà possibile generare oggetti perfettamente arrotondati.

Questa abilità nel trasformare rudimentali strutture angolose in forme elegantemente sinuose induce nella tentazione di provare ad ottenere la forma finale appena possibile. Cosa che andrebbe invece tentata con maggior circospezione perché è molto facile, per l'utente meno esperto, perdere il controllo e muovere l'oggetto od il punto di vista in posizioni strane e da cui ne è difficile il recupero, anche per il curioso metodo usato per muovere il punto di vista.

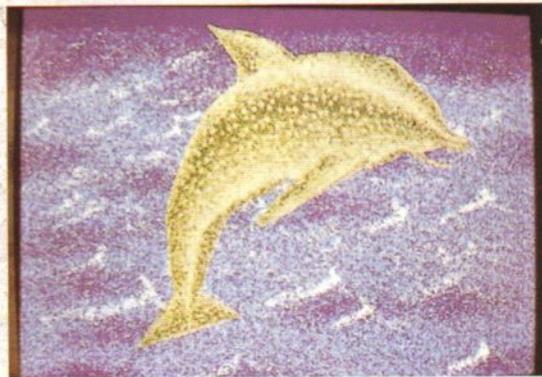
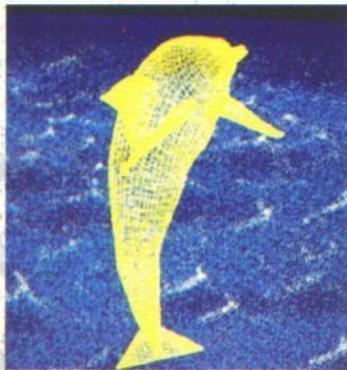
In sostanza, è un po' come usare il mouse per controllare l'astronave in *Zarch/Virus*, o l'aereo in *Flight Simulator II*: con molta pratica può diventare intuitivo, ma per il principiante è dura! Questo è in parte dovuto ai lunghi tempi di ridisegno che ritardano i movimenti.

Oltre al wire-frame, ci sono altre due tecniche di rendering disponibili in *FIF2*: shading e texture mapping. In confronto a *Sculpt Animate* o a *Turbo Silver*, lo shading è limitato: un massimo di 32 colori (in bassa risoluzione), ma con un buon dithering, ed uno shading di Phong (come Sculpt in "snapshot") per smussare gli angoli e le superfici sfaccettate. Non c'è ray tracing, ed è disponibile solo una fonte luminosa fissa. Possono essere caricate le immagini IFF ed usate come sfondo, come quinta o mappate su ogni QSURF. Leggete il riquadro per una descrizione della tecnica di texture mapping.

...IN VOLO?

L'animazione sembra quasi che sia stato aggiunta

(sotto a sinistra) DELFINO RETICOLATO: L'immagine finale (sotto a destra) è generata partendo da una QSURF, estrusa lungo una traiettoria curvilinea fino a formare una serie di superfici analoghe collegate da "toppe". Le dimensioni di ogni cross-section sono variate per rastremare il corpo. Sono state aggiunte altre QSURF per simulare la coda, le pinne ed il muso. Tutte le superfici sono state mappate dalla stessa immagine IFF. L'immagine finale è stata salvata come IFF e caricata come sfondo per il delfino wire-frame.

(sotto a destra) DELFINO MACULATO: Un delfino maculato che vola attraverso le onde è l'immagine finale creata da Forms-in-Flight 2, qui mostrata in tutta la sua bellezza senza la griglia in wire-frame. Lo sfondo è un'immagine IFF disegnata con DeLuxe Paint II.

nel pacchetto all'ultimo momento. Non che vi siano carenze nel controllo dei movimenti, ma le trasformazioni degli oggetti stessi sono piuttosto limitate. Ogni oggetto selezionabile, incluse le singole FSURF e QSURF, può essere assegnato ad un key-frame. E' così possibile muovere gli oggetti in ogni piano, seguendo ogni percorso, ridimensionarli e ruotarli. Questo permette, ad esempio, di muovere le ali di un uccello su e giù, ma è difficilissimo mantenere il controllo coreografico dei movimenti. Il nome del pacchetto rende bene la sensazione dei movimenti che permette di ottenere... le forme volano, ma più come un frisbee che come un uccello. Non battono le ali!

DELFINO GIALLO IN WIRE-FRAME con curve a 10 segmenti, sovrapposto allo stesso sfondo usato nell'immagine finale. Notare come sia maggiore la risoluzione del reticolato rispetto all'immagine dei DUE DELFINI GIALLI.

...E IN ATTERRAGGIO.

FIF2 ha fatto molta strada dalla prima versione. Le possibilità di texture mapping e surface patches sono notevoli, e la transustanziazione della rozza, spigolosa approssimazione di un oggetto nella sua morbida ed elegante versione finale è veramente magica; ma anche l'interfaccia utente ha bisogno di una simile trasformazione.

I movimenti di camera potrebbero essere molto migliorati se qualche indicatore, anche solo le frecce degli assi XYZ, ruotassero in tempo reale. Il rendering lavora molto bene, anche se con le sue limitazioni. Un'opzione extra di render in modo HAM, o ancora meglio di ray tracing sarebbe utilissima. L'animazione di oggetti è facile e veloce, e questo è l'unico vantaggio nel non usare il ray tracing, ma una specie di inbetweening sarebbe importante per dare un'impressione reale, semovente, alle meravigliose forme apparentemente organiche ed animate che questo pacchetto software è in grado di creare.

FORMS IN FLIGHT 2

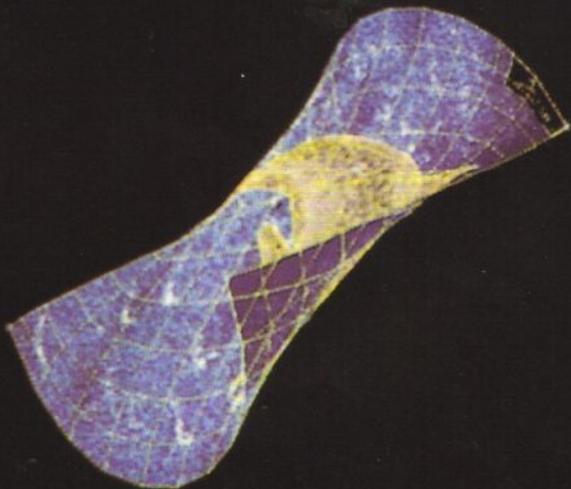
Per Amiga (1 Mega)
Il pacchetto è disponibile presso la Lago, Via Napoleona 16, 22100 Como.
Al momento di andare in macchina il prezzo non era ancora stato definito, ma dovrebbe aggirarsi sulle 180/200 mila lire.

TRAME E TOPPE

Ogni schermata 2D consiste in uno strato di pixel divisi in file verticali ed orizzontali. La routine di texture mapping esamina la superficie da mappare e la organizza in una griglia simile, ma distorta. Il colore di ogni pixel dell'originale viene riportato sulla nuova griglia, restituendo in genere una mappa distorta dell'immagine di partenza. Vari pacchetti grafici per Amiga oggi permettono forme di texture mapping. Photon Paint può mappare ogni area definita come pennello su varie sagome predefinite. Essendo un paint HAM, dispone di una vasta gamma di sfûmature, permettendo anche di simulare una fonte di luce definibile dall'utente. Forms-in-Flight 2 dispone solo di 32 colori, e non consente quindi di simulare effetti di illuminazione; è però in grado di mappare superfici molto complesse, sotto il completo controllo da parte dell'utente. La pelle del DELFINO MACULATO era in origine un'intera schermata di questa trama, mappata su ogni singola QSURF da cui è composto il corpo.

PATCHWORK.
Le curve complesse di cui sono costituiti i delfini mostrati in queste pagine sono sviluppate a partire da una serie di patchwork o "toppe" unite insieme. La forma di ogni singola toppa dipende da come sono state distorte le quattro curve primarie che la delimitano. Ogni toppa può essere immaginata come una toppa sul ginocchio di un paio di jeans. Il tessuto è in origine piano, ma abbassando gli angoli sul bordo del ginocchio viene curvato nella terza dimensione. L'effetto è illustrato meglio dall'esempio. Le due toppe mappate qui mostrate, sono copie dell'immagine DELFINO RETICOLATO, mappate su di una singola toppa QSURF. La sovrapposizione delle curve gialle in wire-frame mostra più chiaramente che un'estremità è piegata in su e l'altra in giù.
Man mano che la riproduzione realistica di forme naturali diventerà sempre di più l'obiettivo degli operatori C.G., tecniche di modellazione come le surface patches acquisteranno maggiore importanza. Sculpt 4d, la versione professionale di Sculpt Animate, avrà un opzione simile per la generazione di superfici curve.

NOTA: A pagina 77 troverete un glossario che spiega altri termini di CG utilizzati nella recensione.

(Sinistra) Superficie a "toppa" con Delfino Reticolato mappato.

(Sotto) Stessa "toppa" con sovrapposta la struttura wire-frame per delinearla più chiaramente.

E' il momento della house music, della musica fatta di ritmi e campionamenti, se siete degli assatanati seguaci della nuova moda dance, se Jovanotti vi manda in sollucchero (ditemi che non é vero!), insomma se volete saperne qualcosa di più sull'arte della digitalizzazione dei suoni, piazzate sul piatto o nel ghetto blaster il vostro hit del momento pompatelo a volume adeguato e datemi retta.

LADRI DI RUMORI

La caratteristica principale della house music o acid house, come dicono i più sofisticati, é l'uso di suoni, voci, rumori rubati, tramite il campionamento, a dischi, registrazioni o altre fonti sonore che vengono utilizzati per creare una sequenza d'interventi all'interno di una ritmica in genere molto ripetitiva. Come si può dedurre dalla parola "house" il principio é quello di poter disporre a casa propria dei mitici "kit kat", "giddappa" di James Brown o del rullante di Jeff Porcaro o della voce di Ronald Regan che dice "Gorby é un bravo ragazzo" che abilmente montati e inseriti all'interno del brano lo renderanno irresistibile per le orecchie e per i piedi.

Per fare un pò di storia del genere senza scomodare la vostra pessima cultura musicale vi cito soltanto uno dei casi limite e cioé quello di "Pump Up The Volume" dei MARRS che non solo hanno rubato voci e riff a destra e a manca ma hanno pensato bene di fregare la base ritmica e per questo sono finiti in tribunale. Signorile più che mai, nel suo completino di strass con calzoni a zampa d'elefante, il vecchio James Brown, che risulta in assoluto il più saccheggiato dai Robin Hood dell'house music ha pensato bene di rispondere alle loro scorrerie con un brano intitolato "I'm The One" in cui in sostanza dice " se proprio volete sentire la mia voce, comprate i miei dischi e non quelli di quei ragazzini cleptomani".

Inquadrata la questione, approfitto di un programma per Atari ST e Amiga, Pro Sound Designer della Eidersoft, che mi dà la possibilità di sbrodolare un pò sui principi del campionamento dei suoni.

Pro Sound Designer (**PSD**) dispone di un display, mutuato dai sistemi di campionamento più sofisticati, che si presta particolarmente dal punto di vista didattico, in quanto mi dà la possibilità di mostrarvi com'é fatto un suono e in che modo viene digitalizzato.

Ma prima di parlarvi di questo, per completezza d'informazione, e soprattutto perché la mia deontologia professionale non mi permette di parlare di campio-natori solo riferendomi all'house music, cercherò di spiegarvi in breve quali sono le loro funzioni e gli utilizzi.

Dato per assodato il furto per motivi di lucro, un'altro motivo d'utilizzazione del campionatore é quello di poter disporre di un gran numero di strumenti acustici senza doversi portare a casa o in studio gli strumentisti. Anche perché finchè si tratta di un flautista o di un chitarrista non é difficile trovare delle buone soluzioni, ma quando la vostra vena compositiva esige un organo a canne o un'orchestra filarmonica...

A differenza del **PSD** gli strumenti a campionamento hanno la capacità di intonare il suono originalmente registrato: ad esempio, digitalizziamo il Do centrale di un pianoforte, e chiediamo al computer di rendere disponibile il suono nell'ottava inferiore e originale. Avremo così due ottave, 24 semitoni di pianoforte con un solo campionamento. In genere questa prassi non viene utilizzata in modo così ampio, perché il suono originale varia oltre che di tonalità anche di durata, un pò come succede quando fate girare a 45 giri un disco registrato a 33: i suoni sono più acuti ma il brano dura meno.

Questo accade perché il campione originale é formato da un certo numero di informazioni che variano con la frequenza di campionamento e con la durata dello stesso, e il computer per abbassare o alzare il tono é costretto a leggere i dati più lentamente o più velocemente. La soluzione a questo problema e il Multicampionamento, e cioé la registrazione di più suoni a tonalità diverse che non debbano subire ricalcoli.

Ma cominciamo a sfruttare il **PSD.** Nella versione per Amiga disponete delle funzioni Double Sample e Halve Sample che vi permettono di raddoppiare o di dimezzare la lunghezza del campione:

vi renderete conto che la velocità di riproduzione subirà lo stesso trattamento.
Ma parlando di questo ho introdotto il concetto di frequenza di campionamento, che vi vado a spiegare.
Se durante le ore di Fisica non avete dormito saprete che i suoni hanno una frequenza e che l'orecchio umano é in grado di percepire le frequenze che vanno dai 20 ai 20.000 Hertz, le altre sono dominio dei cani e dei pipistrelli.
Se osservate il display del PSD non potrete evitare di notare una specie di catena montuosa che in termini tecnici viene definita forma d'onda e che é la rappresentazione grafica bidimensionale del suono che stiamo prendendo in considerazione. L'asse delle y (verticale) rappresenta la frequenza del suono, mentre quella delle x (orizzontale) rappresenta il tempo.
Le frequenze più basse costituiscono i suoni più gravi e quelle più alte gli acuti.
La frequenza di campionamento non c'entra nulla con tutto ciò. O perlomeno possiamo dire che la frequenza di campionamento ha una relazione con la frequenza del suono e per ottenere un campione di buona qualità é importante conoscere il picco di frequenza del suono.
Diciamo che il suono rappresentato sul display ha una frequenza massima di 10 kHz: la frequenza di campionamento ottimale dovrà essere di 20kHz, perché? Perché si intende per frequenza di campionamento il numero delle volte per secondo in cui il convertitore del computer scansiona il suono. Va da sé che più alta sarà la frequenza di campionamento più precisa sarà la rappresentazione digitale del suono. Ad esempio i Compact Disc che hanno una frequenza che va da 20 Hz a 20 kHz vengono registrati ad una frequenza di campionamento di 41.8 kHz.
Ma non, bisogna esagerare perché se la rappresentazione digitale viene portata all'eccesso si produrranno dei risultati poco piacevoli: anche i rumori hanno una loro frequenza...
Pro Sound Designer dispone di un sistema a frequenza di campionamento variabile: da 1 a 28 kHz nella versione per Amiga e da 3 a 30 kHz in quella per ST, questo permette di registrare da 176 a 8 secondi con l'Amiga e da 315 a 28 secondi con l'ST.
Ora per evitare che a furia di frequenze smettiate di frequentare la lettura di questo stimolante articolo passo ad altro.
Andiamo sul pratico. Diciamo che vogliamo digitalizzare un brano di un'intervista del Presidente del Consiglio De Mita. Attendiamo pazienti che in qualche TG appaia il volto della nostra vittima e con dito pronto sul tasto "record" del registratore carpiamo le sue parole.
A questo punto identifichiamo la parte che ci interessa e colleghiamo il registratore all'unità di conversione analogico/digitale del **PSD**. Apro una breve parentesi: il programma é venduto in due versioni, una che comprende solo il software di editaggio dei suoni e una che comprende anche l'hardware destinato alla digitalizzazione dei suoni; senza di quest'ultimo non potete combinare nulla.
Il convertitore é l'apparato che permette di trasformare in numeri (digitale) il suono naturale (analogico) nel nostro caso é rappresentato da una scatoletta che va piazzata nella porta parallela del computer e che presenta su un fianco una presa minijack (per interderci quella delle cuffiette dei walkman) in cui va convogliato il segnale da campionare.
Le fonti possono essere varie, la raccomandazione dei costruttori e di chiunque abbia un minimo di cervello (e cioé mia) é quella di non utilizzare le uscite dell'amplificatore dedicate alle casse acustiche. Diciamo che una normale uscita per cuffia fa ampiamente il suo dovere.
Collegato tutto il collegabile monitoriamo il livello del segnale: nella finestra superiore dello schermo possiamo vedere la forma d'onda del suono che sta passando per il convertitore. Regoliamo il livello del segnale in modo che non sia ne troppo basso (questo genererebbe rumore di fondo) ne troppo alto (con il rischio di riprodurre un suono distorto). Facciamo in modo che i picchi più alti sfiorino la parte superiore della finestra senza uscirne.
Pronti? Via! "Nonno gi zonno dissenzi all'inderno del bendabardido".
La frase non é particolarmente brillante ma non mi pare che De Mita sia mai particolarmente brillante.
A questo punto la frase é registrata nella menoria del computer trasformata in numeri che possiamo manipolare a nostro piacimento.
Ad esempio possiamo metterla in Loop e cioè creare un anello che ripete all'infinito il campionamento, oppure isolare una parte della frase o una singola lettera. Il sistema di editing del **PSD** permette di zoomare all'interno del campionamento fino alla più piccola unità e quindi risulta molto semplice prendere un pezzetto anche infinitesimale e utilizzarlo per i nostri fini.
Un'altro dei processi possibili è il reverse e cioé il ribaltamento del suono che viene riprodotto dalla fine all'inizio creando effetti originali e divertenti. Come abbiamo già visto possiamo raddoppiare o dimezzare la velocità di riproduzione o cancellare parti del campione che non ci interessano.
Purtroppo il **PSD** non ci permette di rimontare i vari pezzi editati in un unica sequenza, ma in compenso possiamo disporre di 8 campioni contemporaneamente e con un pò di pazienza si possono assemblare per rispondere alle nostre esigenze.
Alla fine del procedimento il risultato é De Mita che dice "N-n-n-nonno gi zo-zo-zonno nel otitrapatnep tito tito". Letto così non é un granché ma vi assicuro che é abbastanza ridicolo.

M. B.V.

CONCLUSIONI

Ne faccio due: una riguarda l'arte del campionamento che vi assicuro é uno dei campi di ricerca e creazione musicale più interessanti, forse messa come in questo articolo pùo sembrare una cialtronata, ma nella realtà rappresenta il settore di maggiore sviluppo dell'elettronica applicata alla musica. Ne riparleremo sicuramente magari prendendo in analisi un campionatore a basso costo (i prezzi variano dal milione ai 250 milioni).
Per quanto riguarda il PSD ho già detto che ha delle limitazioni, ma considerando il suo prezzo, 199.000 lire non se la cava male. La qualità del suono é abbastanza buona e ve ne renderete conto collegandolo all'HI-FI, e l'interfaccia utente é ben progettata.
E' compatibile con vari software e hardware di digitalizzazione sonora e produce file in formato IFF "8SVX". Una cosa va annotata: come succede con le software house serie e come normalmente é in uso con i sistemi professionali, la Eidelrsoft fornisce eventuali upgrade sia del software che dell'hardware a costi minimi.

Da questo numero Kappa mette in palio un gioco per la migliore lettera del mese.
Il direttore è una persona molto difficile da impressionare (É un duro, n.d.r), quindi se volete vincere il gioco in palio per la migliore lettera del mese sarà bene che vi diate da fare. I titoli dei giochi in palio sono indicati nelle pagine del Sommario e - per rincarare la dose - anche nelle Pagine Gialle, quindi non potete sbagliarvi.
Sarete voi il primo lettore a vincere il premio e a meritare l'onore di primo miglior corrispondente di Kappa?

GIOCHI DI RUOLO TESI N. 1

Come giocatore di giochi di ruolo da circa otto anni, vorrei indicare alcuni problemi inerenti all'approccio arcade al gioco di ruolo esibito dai giochi di ruolo su computer(CRPG) di cui avete parlato nel vostro primo numero.

Questi problemi sono: il fatto che il giocatore controlla tutti i membri di un gruppo, l'alta preponderanza di combattimenti rispetto agli incontri e alle conversazioni con gli altri personaggi del gioco, la necessità di limitare l'area di movimento ad un'area di dimensioni ragionevoli, e l'approccio al gioco di ruolo altamente strutturato, ereditato dai giochi di ruolo da tavolo.

Gran parte dei CRPG usciti fino ad oggi assomigliano più a wargame tattici, del tipo in cui si interpreta il ruolo di comandante di squadra, che a veri giochi di ruolo. Questo significa che il giocatore decide in che ordine il giocatore deve muoversi e combattere, quale specialista deve affrontare un dato problema e via dicendo. In molti RPG non è spesso la persona con le migliori capacità ad affrontare un ostacolo: è di solito il personaggio davanti che lo affronta. Ad esempio, può essere un guerriero a tentare di disinnescare una trappola per prendervi i tesori, invece che un ladro. In un gioco come Heroes of the Lance, questa specie di caotico approccio alla vita è dissimulato dal totale controllo che il giocatore ha sul gruppo.

Quello che conta negli RPG veri è crearsi un valido e consistente alter ego per il tempo di gioco. Questo personaggio è sviluppato facilmente in una serie di avventure episodiche e interconnesse con una serie di continue o mutevoli personaggi compagni, che consentono un più elevato grado di gioco intercollegato. Il più vicino equivalente computerizzato è il tradizionale gioco d'avventura ad un giocatore, nel quale la ricerca viene intrapresa su base personale. Questa è la forma di programma per computer nella quale l'interazione con il computer è al suo massimo. In questa situazione il giocatore assume il ruolo di un mago, un ladro, un guerriero o una spia ad un livello molto semplice, dato che ha abilità nel gioco che non possiede nella vita reale. (Quante persone conoscete che sanno creare palle di fuoco?) (Due, n.d.r.)
L'ultima generazione di avventure, come ad esempio Ingid's Back, contengono dentro di loro una serie di personaggi che interagiscono con i giocatori e gli rispondono in modo individuale. Questo tema di "persone" interattive, generate dal computer all'interno della macchina è la direzione in cui dovrebbero muoversi i CRPG, invece che la attuale direzione di programmi di taglia e affetta tattici, quali Heroes of the Lance.

Il CRPG ideale dovrebbe avere un formato del tipo ricerca -caccia al tesoro - per limitare l'area di gioco e farla stare entro i limiti del computer, e includere il giocatore come leader di un gruppo di individui che hanno tutti una personalità. Questo sarebbe diverso da un gioconel quale un giocatore controlla tutti i personaggi di un gruppo e andrebbe nella direzione della tradizionale indipendenza di pensiero e azione dei RPG da tavolo. L'approccio più vicino a questo ideale che ho visto fino ad ora è Star Trek, dove i singoli membri dell'equipaggio vi danno dei consigli, anche se in modo estremamente limitato. Al momento il limite massimo a cui arrivano i CRPG è quello di includere un bonus per i combattimenti per una buona abilità di leadership o di combattiment, come in Defender of the Crown e i problemi illustrati poc'anzi devono essere risolti prima che i CRPG possano arrivare a eguagliare il piacere di un buon RPG.

Cristiano Mitti
Bologna

Se il concorso per la miglior lettera del mese fosse già in pista il direttore lo avrebbe attribuito a Cristiano. Ora non so proprio cosa dirgli perché al di là dell'onore fattogli dal rude Albini il nostro bravo lettore-scrittore non potrà pretendere granchè. Potrei forse suggerirgli di rispedirla, cambiando qualcosa...
Comunque per informazione di tutti i lettori questo é lo standard "industriale" richiesto dalla difficile vena critica del capo.
A lui piacciono le lettere su

argomenti pregnanti, un pò ironiche, documentate . Se state pensando di scopiazzarla pedestremente vi consiglio di cambiare argomento, riferimenti e possibilmente la firma: metteteci la vostra.

PATTUME A 16 BIT

Circa un anno fa vendetti il mio C64 per comprarmi un Atari ST. Durante questo primo anno ho visto e giocato soltanto cinque o sei giochi che il mio vecchio 8-bit non avrebbe potuto gestire. In altre parole, secondo me le case di software non fanno altro che pompare dei giochi ad 8-bit con grafica e sonoro migliori. Invece di giochi con un buon Quoziente Intellettivo ci propongono conversioni da coin-op e sparatutto.

É vero che Infocom, Rainbird e Cinemaware producono giochi meritevoli di un 16-bit, ma in generale dobbiamo accontentarci di giochi che potrebbero girare su uno Spectrum.

Silvio Gamba
Milano

In generale hai ragione, ma i tempi stanno cambiando. War In Middle Earth , recensito in questo numero, è un gioco di una nuova generazione che sfrutta al meglio le capacità di una macchina a 16-bit. E altri sono in arrivo.

COMMOZIONE ED ALTRO

Carissimi rieccovi!
Finalmente i padri (e la madre) della rivista di videogiochi in Italia sono ritornati!! Sono veramente contento del vostro rientro in grande stile sulla carta stampata. Posso dirvi con certezza che K é una gran bella rivista, forse la migliore dello Studio Vit.

Dico forse perchè a K manca di quell'aspetto che ha reso famoso sia Zzap! che Videogiochi, ossia lo humor. Vi ricordate le recensioni di Videogiochi? Erano tutte fatte da voi, e anche se i programmi recensiti non erano nuovissimi la vostra abilità dialettica le rendeva spassose.
Inoltre a pag. 10 del N° 1 (quella dell'abbonamento) fate una critica molto esplicita alla vostra ex-rivista. A parte il fatto che non si sputa sul piatto dove si é magiato per tanto tempo, mi sembra che anche i vostri colleghi stiano facendo un buon lavoro. Posso capire che certe recensioni, specialmente quelle dei redattori inglesi, siano a volte molto discutibili, influenzate dalla vicinanza di certe software house alla redazione, però rimane sempre una buona rivista (a meno che non corra buon sangue tra le due redazioni, e allora é un altro paio di maniche).

Chiuso il discorso, perché era solo questo che volevo dirvi.
Vi saluto caramente e vi abbraccio (che scena straziante!)

Giancarlo Magarotto
Valenza (AL)

Sono commosso!
Si commosso perché non credevo di ritrovarvi; commosso perché nessuno mi aveva mai spedito niente gratis; commosso perché in fin dei conti ho ritrovato dei vecchi amici con i quali ho diviso ben sei anni di vita.

Sembra ieri quando VG mi faceva sognare consolles irraggiungibili e cartucce che mai e poi mai avrei posseduto; ed ero con voi quando il Commodore sixty-four (mio computer) invase i vostri studi; ero con voi quando VG accumulava ritardi di uscita prima di giorni poi di mesi; ed ero ancora con voi quando di punto in bianco non ci fu più nulla da sfogliare, più nulla da "amare". Già amare perché una rivista, o meglio la rivista che vuoi veramente comprare, prima di tutto si ama come una bella donna, si ama come ami un fratello, si ama come ami te stesso.

E se lo dice uno come me che non ha mai amato una bella donna e si é sempre (o quasi) detestato, vuol dire che forse c'é qualcosa di vero in quello che ho detto.

Ma voi da bravi pellegrini quali siete (???, n.d..r.) avete continuato, regalandoci una nuova speranza ovvero Zzap! e non penso sia un caso la vostra simpatica ed inevitabile campagna anti zappiana che avete indetto volontariamente o no nella pagina dell'abbonamento. L'abbonamento; ma perché ci tenete così tanto? Qualcuno forse vi pressa?

Luca Nobili
Roma

***E avanti così verso i vertici della commozione e del ricordo lacrimoso.
Forse avrei potuto far finta di niente. Dare un taglio con il passato, non farmi prendere dai santimenti far finta di non riconoscere nomi di persone, di cose, di riviste. Ma poi ho pensato a Benedetta Torrani e Riccardo Albini come a Maria e Giuseppe nella grotta di Betlemme (non assegno altri ruoli ai padri perché dovrei tirare in ballo il bue e l'asinello e credo che la cosa non verrebbe apprezzata), ho visto centinaia di lettori irriducibili con le lacrime agli occhi ricordare come vecchi reduci gli anni gloriosi di Videogiochi e non sono riuscito a trattenermi.
Questa sarà la prima ed ultima rievocazione dei tempi passati, con il Dicembre 1988 per noi é cominciata una nuova storia per molti versi legata al passato, ma con una mentalità puntata essenzialmente al futuro.
E' un salto di qualità ,impegnativo perché é sempre difficile cominciare qualcosa da zero, ma anche stimolante ed eccitante, che abbiamo fatto pensando che ci fossero le condizioni per una nuova fase nel campo dell'infoemazione sul divertimento elettronico in Italia.
Forse mancheranno ironia e scioltezza, ma vorrete concederci un pò di tensione al debutto.
Per quanto riguarda la presunta campagna anti Zzap!, non é nelle nostre intenzioni scatenare una querelle prima di tutto perché abbiamo di meglio da fare e in secondo luogo, ma é il motivo più importante, perché Zzap! per noi ha significato molto e ci teniamo.***

SU ULTIMA V

Spettabile redazione,
complimenti per questa nuova rivista che parla sia di giochi (arcade e soprattutto adventure) sia di grafica attraverso il computer. Posseggo un'Atari St e devo dire che questa é la prima rivista che finalmente non si ferma ad una recensione breve e striminzita che normalmente si riferisce all'80 per cento alle macchine a 8 bit. L'Atari in quanto a riviste é sempre stato molto bistrattato.

Ho 26 anni, studio ingegneria e sono un appassionato di videogames, soprattutto belle avventure che però posseggano una buona grafica; ho comprato un Atari anche per quello, oltre che per l'uso professionale che ne faccio pr i miei studi (é velocissimo, altro che IBM o Amiga!!)

Ho apprezzato moltissimo, l'articolo su ULTIMA V anche se devo dire che con grande rammarico ho notato che la fine del vostro articolo é rimasta all'impaginatore, perché non si trova in tutta la rivista. L'articolo finisce con la frase "Se scap-"...

Da quanto ho potuto vedere mi sembra che il campo di gioco sia lo stesso di ULTIMA IV, fatta eccezione per un paio di piccole isolette, sulle quali sono stati distribuiti dei villaggi in più. E' vero? Fatemelo sapere, perché questo mi comporterebbe il grossissimo vantaggio di non dover ridisegnare tutta la mappa ex-novo (circa due settimane di lavoro viste le sue ragguardevoli e incredibili dimensioni 256 * 256 = 65.536 caselle!!) che é sicurament la parte più noiosa del gioco.
So che si può avere il diploma di Avatar da parte di Lord British inviando la soluzione completa all'Origin Software, ma che cosa bisogna spedire insieme per provare di avere comprato l'originale?

http://speccy.altervista.org/

Aspetto con ansia che arrivi qui in Italia ULTIMA V per incominciare a giocarlo in modo da completare la serie fino all'arrivo di un probabile ULTIMA VI.
Sarebbe una cosa ottima se poteste, mese per mese, dare qualche aiuto ai vari adventure in modo da tirar fuori dalle tremende impasse in cui ci si viene a trovare di tanto in tanto, senza però darne una soluzione completa o troppo aiuto, cosa che rovinerebbe completamente il gioco.
Una cosa che non ho capito é il punteggio coin-up: é una misura di quanto sia piaciuta la versione da bar o un punteggio su come é riuscita la conversione?

Roberto Biasutti
Roma

Prima di tutto ecco la parte mancante della K-GUIDA A ULTIMA V.
Se scappate, gli avversari scompaiono.
Per ricevere il diploma di Avatar devi spedire con la soluzione la Origin Warranty Registration Card che si trova all'interno della confezione del gioco, nel caso l'avesi già spedita ti basterà far riferimento al numero della card o rimandando i tuoi dati anagrafici alla Origin.
Nessuno mi ha potuto confermare la tua osservazione sulla mappa.

PROGRAMMATORI CERCASI

Io ed altri miei amici abbiamo fondato una software house e abbiamo intenzione di realizzare qualcosa di veramente serio, a questo scopo ci servono altri collaboratori che devono possedere un C64 e/o un Amiga e/o un Atari ST e/o un Amstrad CPC 464 e/o un Archimedes e/o un PC e debbono conoscere Basic e L.M. del proprio computer fino alla possibilità di poter sviluppare qualunque tipo di programma, utility o gioco che sia. Comunque offriamo una chance ad alcuni ed esattamente a chi non sa programmare, e cioé di potersi iscrivere a patto che imparino al più presto a programmare a proprie spese ma con aiuti e spiegazioni (dove ci é possibile) da parte nostra. Non ci sono quote d'iscrizione, però se volete ricevere il nostro bollettino mensile di programmazione e giochi, bisognerà inviare una quota annuale da decidere insieme senza scopi lucrosi. Appena iscritti riceverete un quiz da completare e, se ci riuscirete, riceverete la vostra tessera d'iscrizione. Noi in definitiva offriamo e richiediamo serietà e passione per quello che facciamo.
Per informazioni scrivere a :
Massimiliano Salustri
Via S. Maria
67062 Magliano dei Marsi (AQ)

ERRATA CORRIGE
Per un errore di battitura il K-VOTO del gioco ITALY '90 SOCCER per Amiga recensito sul numero 2 é passato da 723 a 623.

GLOSSARIO GRAFICO

AT-Euristico
Algoritmo di calcolo altamente innovativo ideato da Eric Graham per ridurre i tempi di ray tracing su Amiga. Capire cosa significa sarebbe già qualcosa.

Beta Splines
Curve espresse da un polinomio.

Bézier, curve di
Curve espresse da un polinomio.

Bicubiche
Superfici costituite dal prodotto cartesiano di due polinomiali, B-Splines o di Bezier.

Cross-Sectional Modelling
Modellazione tridimensionale di forme complesse, viene generata partendo da sezioni verticali ed orizzontali dell'oggetto.

Delta Compression
Compressione temporale nella registrazione su disco di sequenze di animazione, realizzata mediante il calcolo delle differenze fra i singoli fotogrammi; in lettura vengono espanse in RAM. Sono Delta-Compressed le sequenze ANIM di Amiga, generate da Videoscape, Sculpt Animate, Videotitler, ecc.

Dithering
Tecnica usata per aumentare apparentemente il numero di colori, consiste nell'applicare una trama a retino che simula una gamma di mezzi toni.

HAM (Hold And Modify)
Modo grafico di Amiga che permette di arrivare ad una risoluzione di 320 x 512 interlacciati con 4096 colori contemporanei.

IFF (Interchange File Format)
Per Amiga, strutture di dati standard che consentono il trasferimento di file fra programmi diversi.

Inbetweening
Dato un solido di partenza ed un solido di arrivo, il computer calcola i fotogrammi intermedi della metamorfosi.

Key-Frames
Fotogrammi chiave di un'animazione, a cui vengono assegnati momenti nodali di movimento o trasformazione.

Preview
Possibilità di provare un'animazione con un rendering semplificato, in bassa risoluzione, in wireframe o in flat shading, ed in tempi veloci prima di lanciare la sequenza definitiva in alta risoluzione, che impegnerà la macchina per ore o giorni.

Ray-Cast
Ray-tracing limitato alla prima riflessione. E' in grado di generare ombre riportate.

Ray-Tracing
Tecnica di rendering che calcola le intersezioni di ogni raggio luminoso presente nell'immagine, permettendo la rappresentazione realistica di riflessioni e rifrazioni, e quindi la resa di superfici come vetro, metallo, acqua. Per ridurre il tempo di calcolo vengono considerati, alla rovescia, solo i raggi che partono dal punto di vista, interagiscono con gli oggetti presenti nella scena, e terminano nelle sorgenti luminose. E' anche possibile limitare il numero delle riflessioni. Su Amiga si possono avere tempi medi di calcolo di 20-30 ore/frame.

Rendering
Resa finale di un immagine 3D. A seconda del metodo di calcolo scelto permette di ottenere diversi livelli di reali-smo nello shading.

Shading
Colorazione dei poligoni che compongono un modello solido, in base al punto di vista, all'illuminazione ed alla simulazione di materiale assegnata. I principali algoritmi oggi usati sono Flat Sh, Sh. di Gouraud, di Phong e Ray-Tracing, che a seconda della complessità della scena impongono tempi di render variabili dal tempo reale, per un flat shading su macchine veloci, a vari giorni/frame per i ray tracing più complessi.

Surface Patches
Superfici complesse modellate partendo da superfici bicubiche, letteralmente "a toppe".

Texture Mapping
Tecnica di shading in cui la superficie di un oggetto viene ricoperta da un'immagine proveniente da un paint o da telecamera, permettendo una facile simulazione di superfici variegate come legno o marmo. Un Tex. Map. 3d può simulare superfici scabre come buccia d'arancio, terreni, tessuti.

Wire-Frame
Tecnica di visualizzazione di un modello 3d in cui vengono visualizzati solo i contorni dei poligoni di cui è composto. Molto semplice e veloce da calcolare, addirittura in tempo reale per molte macchine, è impiegata nella modellazione e nel preview delle sequenze di animazione.

Fabio Castellano

PAGINE GIALLE

Benvenuti alle scoppiettanti Pagine Gialle, le pagine più piene di informazioni di qualunque rivista di computer giochi Una guida al software gioco aggiornata a tutte le ultime novità, una guida hardware per invogliarvi a passare ad un nuovo e più potente computer (cominciate a risparmiare) nonché giochi, curiosità e altro ancora. E non appena le vostre lettere sommergeranno la redazione, il Mercatino dei Lettori, pieno di occasioni e opportunità.
I giochi consigliati da Kappa sono tutti di altissima qualità. Crediamo che questi siano i migliori giochi per tutti i sistemi e per tutti i gusti. La lista viene aggiornata mese dopo mese (sempre che ci siano giochi che meritino di essere inclusi). I prezzi sono indicativi.

BY TONIUTTI GRAFIX

INDICE

http://speccy.altervista.org/

OLTRE GLI OTTO BIT

	ACORN ARCHIMEDES	APPLE MACINTOSH
GAMMA	I modelli 305 e 310 sono home computer mentre i 410 e 440 sono esclusivamente per utenti professionali.	Il Mac SE è un blocco unico contenente CPU, monitor e drive, mentre il Mac II ha CPU e disk drive separati dal monitor. Entrambi hanno tastiera e mouse separati
MEMORIA & CHIPS	Il 305 ha 512K di memoria mentre il 310 ha 1Mb, ma entrambi utilizzano come processore centrale il velocissimo chip a 32 bit ARM della Acorn.	Anche se entrambe le macchine hanno 1Mb di memoria l'SE ha un Motorola 68000 mentre il Mac II usa il più veloce 68020 che appartiene comunque alla stessa famiglia.
PREZZO	Il prezzo al pubblico per il 305 è di L.1.797.000 senza monitor; il prezzo con monitor B/N è di L. 1.939.000, mentre con monitor a colori è di 2.368.000. Non esiste ancora un mercato dell'usato.	I prezzi al pubblico sono L.5.000.000 per l'SE e L.7.950.000 per il Mac II/FL (tastiera base senza monitor). I Mac mantengono a lungo il loro valore e quindi i prezzi dell'usato non sono molto economici. E' anche difficile trovarne di nuovi a prezzi scontati:
GRAFICA	La risoluzione di schermo è variabile: il modo tipico è di 320x256 a 256 colori o di 640x256 a 16 colori oppure, con l'aggiunta di un costoso monitor multi-sync, di 640x512 pixel, di nuovo a 16 colori. C'è uno sprite hardware (il cursore), ma con quel velocissimo chip ARM Archimedes è estremamente veloce nella gestione del software.	La risoluzione dello schermo B/N dell'SE è di 512x342 ,mentre il Mac II ha una risoluzione di1027x760 con 16 colori, scelti tra una palette di oltre 16 milioni di colori!
MONITOR	B/N-video composito; colori - RGB + sync; non c'è modulatore TV	Oltre alle unità incorporate (SE) o dedicate (II) ci sono diversi tipi di monitor di produttori indipendenti con schermi da milioni di pixel e cose simili. Come molte cose per il Mac sono tutti cari.
SONORO	L'Archimedes ha di serie un'interfaccia MIDI. Il circuito sonoro incorporato ha 16 canali (su 8 uscite stereo) e una gamma di sei ottave con un altoparlante interno di buona qualità.	Il chip a quattro canali del Mac può produrre degli accettabili rumori - in stereo sul Mac II - ma se vi interessa seriamente la musica dovrete acquistare un'interfaccia MIDI.
DRIVE, MOUSE & JOYSTICK	Il drive incorporato è veloce e silenzioso e funziona con dischi da 3,5" con capacità di 800K. L'Archimedes ha un bel mouse a tre pulsanti, ma non ha alcuna porta per joystick.	Il veloce e affidabile drive incorporato archivia 800K in un disco da 3,5". La tastiera è di ottima qualità e così pure il mouse monopulsante.
SOFTWARE	I giochi disponibili per Archimedes sono piuttosto rari. La Superior e la Grand Slam si sono impegnate a produrre software per la macchina ma per il momento gli unici buoni titoli a disposizione sono Zarch (per il 310) e Conqueror, entrambi consigliati da Kappa, ma non c'è ancora un gioco che sfrutti al massimo le potenzialità di questa macchina. La manciata di pacchetti grafici disponibili dovrebbe rendere felici tutti i possessori di Archimedes . Stanno sviluppandosi anche altre aree di applicazione ma la produzione è ancora limitata.	Non c'è moltissimo software gioco per Mac anche se vi sono molti adventure. C'è un numero immenso di pacchetti grafici e per desktop publishing (molti dei quali monocromatici) e un vasto numero di titoli per uso ufficio. C'è anche moltissimo software MIDI per i musicisti, ma non è per niente economico.
PROSPETTIVE FUTURE	La tendenza educativa dell'Archimede non fa ben sperare per il settore dei giochi - non c'è alcun appoggio da parte di nessuna delle principali case di software - e la mancanza di una porta per il joystick non milgiora le cose. Se la Acorn ridurrà i prezzi assisteremo ad un'esplosione del software grafico, ma fino ad allora le prospettive non sembrano rosee.	Il futuro del Mac è eccellente soprattutto per le applicazioni serie.
GIUDIZIO GLOBALE	L'Archimedes è anni avanti rispetto ai tempi e molto più potente dei suoi concorrenti. Se costasse qualcosa in meno sarebbe una imbattibile macchina-gioco, ma la Acorn non sembra interessata aquesto settore. Al prezzo attuale è un computer per studiosi di scienza dell'informazione e per chi ha soldi da buttar via	Il Mac è una macchina veramente di alta qualità e il prezzo è adeguato alla qualità. Per gli utenti DTP è quasi essenziale, mentre per il resto di noi è un lusso o un giocattolo da Yuppie.
VOTI	GRAFICA 5 SONORO 4 SOFTWARE: Disponibilità 1 Qualità 2 Sviluppo 2	GRAFICA 3 SONORO 4 SOFTWARE: Disponibilità 4 Qualità 5 Sviluppo 4

http://speccy.altervista.org/

ATARI ST	COMMODORE AMIGA	PC IBM E COMPATIBILI
Sia il 520STFM che il 1040STF hanno la tastiera/CPU separata dal drive.	L'A500 è un'unità unica con disk drive incorporato, mentre l'A2000 ha tastiera e CPU separati.	Il PC IBM è l'originale, ma i "clone" costano meno e hanno specifiche quasi identiche. Informatevi personalmente dei vari dettagli.
Il 520STFM ha 512K di memoria mentre il 1040STF ha 1Mb di memoria. Entrambi usano il processore Motorola 68000	L'A500 ha 512K, mentre l'A2000 ha 1Mb di memoria. Entrambi utilizzano come processore il Motorola 68000	Normalmente i PC compatibili hanno 512K o 640K di memoria e utilizzano un processore Intel 8086 o derivati (l'8088 è più lento mentre gli 80286 e 80386 sono più veloci ma più cari).
Il prezzo al pubblico consigliato è di L.600.000 per il 520ST; L.949.000 per il 1040STF. Il mercato dell'usato per l'ST è abbastanza buono anche se la mag-gior parte delle macchine di-sponibili monta il vecchio drive a singola faccia.	Prezzi al pubblico: l'A500 costa L.950.000, l'A2000 costa L.2.005.000. Il mercato dell'usato è abbastanza buono, soprattutto per l'A500, nonostante i prezzi si siano abbassati. C'è an-cora in giro anche il vecchio A1000 ma è lento e ha poca memoria (256K)	I prezzi partono da L., per un mono PC, ma una macchina con 640K, scheda EGA e monitor ad alta qualità costa non meno di L. . C'è un fiorente mercato dell'usato e anche se lo comperate nuovo farete bene a guardarvi attentamente intorno.
Gli utenti con TV o monitor a colori possono usare l'ST in due modi: in media risoluzione (640x200 a 4 colori) e in bassa risoluzione (320x200 a 16 colori), potendo scegliere da una palette di 512 colori. Gli utenti con monitor monocromatico possono lavorare in un solo modo: in alta risoluzione con 640x400 pixel.	Grazie agli sprite e allo scrolling da hardware è facile scrivere giochi, mentre il blitter incorporato accelera le operazioni grafiche su larga scala. Vi sono tre diverse risoluzioni: 320x200 a 16 colori per i giochi, 320x256 a 32 o 4096 colori per la grafica oppure 640x512 a 16 colori per altre applicazioni. La paletta è sempre di 4096.colori	I tre principali standard grafici sono CGA, EGA e Hercules. Nessuno ha sprite e scrolling da hardware. Le risoluzioni del CGA (Colour Graphics Adaptor) sono: 320x200 a 4 colori e 640x200 in B/N. La CGA ha solo due schemi a 4 colori. L'EGA (Enhanced Graphics Adaptor) può funzionare nei due modi CGA più un terzo modo a 640x350 a 16 colori da una palette di 64. Lo standard grafico Hercules è solo monocromatico ma con una risoluzione massima di 720x348.
RGB, mono o modulatore TV incorporato (solo per il 520, il 1040 necessita di un modulatore separato).	Uscita SCART per il monitor 1084 della Com-modore (L.575.000, ma potreste trovare offerte speciali computer+monitor). Sono anche dispo-nibili dei modulatori TV non compresi nel prezzo.	Normale standard RGB. Niente uscita TV.
Il chip sonoro interno è scarso, con solo tre canali e nessuna uscita stereo, ma l'interfaccia MIDI incorporata rende l'ST perfetto per tutti i musicisti squattrinati.	Il sonoro incorporato è eccellente con 4 canali su 2 uscite stereo con 9 ottave di estensione e una ragionevole sintesi vocale. Per utilizzare il MIDI dovete aggiungere un'interfaccia.	Il livello del sonoro è scadente e questo è il vero tallone di Achille dei PC come macchina-gioco. Anche la qualità degli altoparlanti è bassa e nonostante siano disponibili interfacce MIDI il PC è inferiore a ST Mac per la musica
Il drive interno archivia 720K su un disco da 3,5" anche se ci sono ancora degli ST in giro che possono gestirne soltanto la metà. Il mouse a due pulsanti si può inserire in una delle due porte (la cui posizione è un po' scomoda), mentre nell'altra si può inserire un joystick.	Il drive incorporato dell'Amiga è rumoroso e lento ma archivia 880K su un disco da 3,5", quindi non è per niente un disastro. Il mouse a due pulsanti occupa una delle due porte disponibili.	Anche se i dischi da 5,25" e 360K sono ancora lo standard corrente stanno diffondendosi i dischi da 3,5" con 720K. Ci sono due standard diversi per i joystick: IBM (che è analogico ed è quello usato per i giochi vecchi o americani) e Amstrad (che usa lo standard dei joystick Atari).
L'ST ha attualmente la miglior biblioteca di software-gioco tra tutti i computer qui elencati. Il software grafico è inferiore a quello dell'Amiga ma sta migliorando velocemente ed i nuovi titoli stanno andando oltre i limiti imposti dall'hardware. La porta MIDI incorporata ha spinto molte società a produrre eccellenti pacchetti musicali. Arriverà anche il software più serio.	Sul fronte dei giochi, l'Amiga sta uscendo dall'ombra dell'ST anche perché ora molti giochi dell'ST escono anche in versione Amiga. Peccato che di solito siano delle semplici conversioni che non tengono conto delle superiorità hardware dell'Amiga. C'è un'ampia gamma di pacchetti grafici, video e di animazione, alcuni dei quali eccellenti. C'è poco software musicale ma l'hardware ha ottime potenzialità.	C'è una vasta base di sofwtare per il PC, ma i giochi all'altezza degli standard attuali sono pochini. La situazione sta però evolvendo rapidamente, anche per quel che riguarda le applicazioni grafiche (specialmente sul fronte EGA). C'è software musicale disponibile (anche se caro) ma è solo nel campo delle applicazioni per ufficio che il PC è veramente competitivo.
Buone, specialmente se si materializzerà l'annunciato calo dei prezzi. L'ST sta avvicinandosi per numero di titoli ai leader del mercato 8-bit, che peraltro supera nettamente in qualità. Deve comunque fare i conti con un mercato italiano pro-Commodore.	Ora che la Commodore ha ridotto i prezzi il futuro sembra piuttosto roseo.	Le prospettive di un boom nei giochi per PC sono buone soprattutto se esce l'annunciato ultra economico clone PC dell'Amstrad.
Un eccellente macchina polivalente. L'ST offre elevata potenza ad un prezzo abbordabile. E' il numero uno per i fan del MIDI, eccellente per i giochi e, col monitor in b/n, è una buona macchina per applicazioni serie.	Anche se le qualità dell'hardware rendono l'Amiga un'ottima macchina per giocare il software in circolazione non è ancora riuscito ad evidenziarne le vere qualità. E' invece d'obbligo per i computer-artisti.	Il PC è una macchina completa e la vera bestia da soma del mondo dei computer, ma se vi interessano solo le applicazioni musicali o i giochi è bene che rivolgiate la vostra attenzione altrove.
GRAFICA 4 SONORO 3 SOFTWARE: Disponibilità 4 Qualità 4 Sviluppo 5	GRAFICA 5 SONORO 5 SOFTWARE: Disponibilità 3 Qualità 4 Sviluppo 5	GRAFICA 4 SONORO 1 SOFTWARE: Disponibilità 5 Qualità 5 Sviluppo 4

Ferruccio Alessandri oltre ad essere grafico di altre riviste della Glenat Italia, è anche un umorista a tempo perso. In questa pagina pubblichiamo alcune sue "opere" ispirate alle finestre di dialogo del Macintosh. Sono dialoghi inventati (ma va?, n.d.r.) ma non così irreali come potrebbe sembrare a prima vista. Sul Macintosh possono succedere cose che non vi immaginate neanche.
L'Atari e l'Amiga hanno la stessa interfaccia utente e hanno anche loro delle finestre di dialogo. C'è qualcuno lì fuori che ha una vena umoristica e pensa di poter fare altrettanto inventando finestre di dialogo dell'Atari e dell'Amiga? Forza, fatevi sotto!

IL SOFTWARE RACCOMANDATO DA KAPPA

AVVENTURE DINAMICHE

Di solito questi giochi consentono al giocatore di controllare via joystick un personaggio con il quale esplorare un'immensa area di gioco.

AIRBALL

Microdeal • Atari ST L.39000d
Avventura dinamica tridimensionale multi-colore che deve qualcosa allo stile Ultimate ma è anni avanti in termini di precisione grafica e presentazione. Impersonificate la sfera del titolo che deve superare corridoi e stanze pieni di ostacoli di varia natura. Una straordinaria versione di un genere molto diffuso.

DUNGEON MASTER

Microsoft • Atari ST L.49000d
Un'affascinante avventura dinamica + gioco di ruolo che vi pone al comando di quattro personaggi in cerca del Firestaff - il bastone di fuoco. Il gioco si svolge all'interno di un mondo di cunicoli sotterranei. La superba grafica aiuta molto a rendere l'atmosfera del gioco. Un gioco entusiasmante che vi terrà impegnati per molto tempo a venire.

EAGLE'S NEST

Pandora • Amiga L.29000d • Atari ST L.29000d.
Questo è uno dei migliori cloni di Gauntlet in circolazione, specialmente sulle macchine a 16-bit. Il sapore militare dell'avventura dinamica crea una certa atmosfera e se vi piace questo particolare genere di gioco, Eagle's Nest non dovrebbe deludervi.

HEAD OVER HEELS

Ocean •- Spectrum L.18000c • C64 L.18000c L.25000d • Amstrad L.18000c L.25000d • MSX L.18000c
L'esplorazione in 3D raggiunge il suo massimo in questo intricato capolavoro. Interpretate due personaggi - Head e Heels - alla ricerca delle corone che libereranno la galassia. Gli enigmi possono farsi piuttosto difficili e spesso dovrete separare Head e Heels per sfruttare le loro diverse capacità. Le 300 locazioni del gioco sono disegnate ingegnosamente e l'animazione è sempre eccellente. Un vero classico.

MAGIC KNIGHT TRILOGY

Mastertronic • *Knight tyme* - Spectrum L.7500c, Amstrad L.7500c, C64 L.7500c- *Spellbound* • Spectrum L.7500c, Amstrad L.7500c, C64 L.7500c • *Stormbringer* - Spectrum L.7500c, Amstrad L.7500c
Questa trilogia è una serie di avventure dinamiche comandate da menù che offrono, oltre al solito correre e saltare, un complicato sistema di interazione tra i personaggi. In Spellbound dovete salvare il Mago Gimball dal terribile Castello di Karn; in Knight Tyme, venite catapultati nel 25 secolo e dovete, entro un tempo limite, trovare la via per ritornare nella vostra epoca, mentre in Stormbringer, l'ultima parte della trilogia, il cavaliere magico è stato diviso in due parti: una buona e una cattiva. Non potete uccidere voi stessi quindi l'unica soluzione è quella di fondere le due metà. Ma come? Tanta azione, molto ragionamento e una bella grafica fanno di questi tre giochi dei vincitori.

GIOCHI DI STRATEGIA

O giochi per megalomani. Quelli qui elencati metteranno seriamente alla prova il vostro coraggio sul campo di battaglia.

BALANCE OF POWER

Mindscape/Mirrorsoft • Amiga L.49000d-Atari ST L.49000d • IBM PC L.49000d • Mac L.69000d
Il definitivo gioco di strategia per chi ha un 16-bit. Il giocatore impersonifica una superpotenza mentre il computer o un altro giocatore impersonifica l'altra. A questo punto si tratta di farsi degli amici e influenzare gli altri popoli su scala mondiale. Si può raggiungere lo scopo in molti modi, tra cui rifornire di armi e finanziamenti le fazioni radicali nella speranza che detronizzino un governo che non aderisce al sogno americano o russo (a seconda della parte della barricata in cui vi trovate). E' complesso, coinvolgente e da non giocare in partite da dieci minuti alla volta. E' roba che scotta e che vi proietta nel deviante mondo della geopolitica.

CARRIER COMMAND

Rainbird • Atari ST L.49000d • Amiga L.49000d
Un magnifico gioco di strategia insaporito da un'ottima azione in stile arcade. Come comandante della portaerei Epsilon dovete difendere un arcipelago dalle forze d'invasione nemiche guidate dalla portaerei Omega. Una grafica eccellente unita a una stupenda azione di gioco rendono Carrier Command entusiasmante e divertente.

UMS

Rainbird • Atari ST L.49000d • PC IBM L.49000d • Macintosh L.59000d •- Amiga L.49000d.
L'Universal Military Simulation della Rainbird permette di simulare un conflitto tra due eserciti su un terreno definibile dall'utente che può essere visto in tre dimensioni da una qualunque delle otto direzioni cardinali. Il programma rappresenta una nuova era nei wargame su computer. Ora è disponibile la versione su STe Amiga, le altre seguiranno tra breve.

Vuoi sostituire gli elementi aventi lo stesso nome di quelli selezionati?
Sei matto o cosa?

OK Annulla

SIMULAZIONE

In questi giochi siete voi al comando. Sia che pilotiate un elicottero o un aereo o guidiate un bob sono giochi che possono diventare molto coinvolgenti.

BOBSLEIGH

Digital Integration • Spectrum L.18000c • Amstrad L.18000c L.25000d
Bobsleigh è un gioco emozionante. La strategia aggiunge un'ulteriore dimensione a questa simulazione altamente competente e irresistibile. Siete capaci di qualificarvi nelle prime tre posizioni alla fine della stagione? Sfortunatamente la versione per C64 è scadente in confronto a quelle per Spectrum e Amstrad e non è quindi raccomandata.

CHUCK YEAGER'S AFT

Electronic Arts • C64 L.18000c L.25000d • PC L.29000d
L'addestratore di volo di Chuck Yeager fa fare un passo avanti al genere dei simulatori di volo con l'inclusione di un'opzione di addestramento. Chuck guida il principiante attraverso manovre difficili come i loop e i rollii. Viste le così tante possibilità racchiuse in un unico gioco ci vorranno molte ore di divertimento istruttivo per padroneggiare tutte le opzioni di volo.

FLIGHT SIMULATOR II

Sub-Logic • Atari ST L.99000d • Amiga L.99000d • PC IBM L.99000d
Il venerabile progenitore di tutti i simulatori di volo. Flight Simulator II è il metro di paragone con cui giudicare tutti gli altri. Se avete le macchine per farlo girare è un acquisto essenziale.

INTERCEPTOR

Electronic Arts • Amiga L.45000d
Una simulazione di F-18 che unisce una grafica solida in 3D ad un evocativo sonoro e a una interessante varietà di missioni: di grande effetto e estremamente giocabile.

LEADERBOARD

Acces/USGold • Spectrum L.18000 • C64 L.18000c L.25000d • Amstrad L.18000c L.25000d • Atari ST L.29000d
Se nella vostra collezione vi basta una sola simulazione di golf comperate Leaderboard. E' di gran lunga superiore a qualsiasi altro titolo per giocabilità e realismo: è accattivante, ha una grafica incantevole e alcuni percorsi veramente difficili. Dopo aver imparato bene i percorsi del gioco originale potete affrontare Tournement Leaderboard e World Class Leaderboard che si basano su percorsi reali quali il Gauntlet Country Club.

Vuoi registrare le modifiche prima di chiudere?

Si | Annulla | No | Chissà

Non sono stati trovati records secondo le specifiche date. Prova con il doping.

OK

Non puoi lasciar colare la melassa dentro la tastiera.

OK

20 Plunf

GIOCHI DI CERVELLO

Siete stufi di sparatorie senza senso? Volete un gioco che vi offra un avversario alla vostra altezza? Questa è la sezione che fa per voi.

CHESS MASTER 2000

Electronic Arts • C64 L.18000c L.29500d • Amiga L.29500d • Atari ST L.29500d • IBM PC L.29500d
Il miglior gioco di scacchi per Amiga, con grafica eccellente, punto di vista bi o tridimensionale, 12 livelli di difficoltà e tutte le opzioni di gioco che potreste desiderare più alcune eccezionali sintesi vocali.
Un gioco che metterà alla prova gli aspiranti Karpov.

COLOSSUS CHESS 4

CDS I Spectrum L.18000c • C64 L.18000c L.29000d • Amstrad L.18000c L.25000d
La miglior scommessa per i possessori di macchine a 8 bit. Punto di vista bi o tridimensionale, parecchi livelli di difficoltà e una miriade di opzioni che vi consentono di giocare, guardare, trovare la strategia giusta contro un buon avversario elettronico che non disdegna arrocchi e scacco alla Regina.

BATTLE CHESS

Eletronic Arts •Amiga L.49000c
Un gioco degli scacchi potente e spettacolare con animaioni ed effetti sonori moa fiato. Gli amanti degli scacchi potranno confrontarsi con le 30000 mosse contenute sul disco. Possibilità di giocare via modem.

INFOGRAMES' BRIDGE

Infogrames • Amstrad • Msx
Graficamente è la più bella simulazione di bridge, con grandi carte da gioco disegnate sullo sfondo di un appropriato "tavolo verde". Il gioco è buono (soprattutto per un computer che dopo tutto è un po' corto di immaginazione e intuito) e dispone di un'ampia gamma di opzioni e di dichiarazioni che potete inserire o no a seconda del vostro stile di gioco.

GIOCHI D'AZIONE

Sono comprese le conversioni da coin-op. In questa sezione giochi ad alto divertimento e ad alto impegno.

ARKANOID
Imagine - Spectrum L18000c I C64 L12000 c L15000 d I Amstrad L18000c I I Atari ST L39000 d I MSX L18000 c I IBM PC L39000d
E' la conversione del gioco da bar Arkanoid, a sua volta la miglior versione del classico Breakout. Il concetto è semplice: il giocatore controlla una bacchetta alla base dello schermo che si muove a destra e a sinistra. L'obiettivo è di tenere in gioco una pallina facendola rimbalzare con la bacchetta in modo che vada a distruggere i vari muri di mattoni che si trovano in alto allo schermo. Eliminati tutti i mattoni proseguite in uno dei 33 schermi successivi. Altri ingegnosi elementi contribuiscono a rendere il gioco molto accattivante.

BOUNDER
Gremlin Graphics I Spectrum L18000c I C64 L12000c L15000d I Amstrad L18000c
Un grande gioco di "rimbalzo", per di più veramente irresistibile Controllate una palla che rimbalza da una piattaforma all'altra, sopra il paesaggio a scorrimento verticale. Atterrate sui quadrati segnati e potete saltare più in alto o guadagnare un bonus misterioso. Finite in un buco o colpite uno dei tanti cattivi del gioco e perdete una vita. Sezioni di rimbalzo bonus alla fine di ciascun livello contribuiscono a variare il ritmo. Brillante, graficamente arguto, musicalmente ottimo - ed è anche giocabilissimo.

BUBBLE BOBBLE
Firebird I Spectrum L.18000 c I C64 L. 18000c L.25000 d
L'essenza di questa conversione da coin-op per due giocatori è la giocabilità. I due giocatori vestono i panni di dinosauri sputa-bolle che si muovono attraverso 100 schermi di labirinti e piattaforme che vanno ripuliti dai cattivi. Per farlo, li incapsulano dentro a una bolla in modo che si trasformino in succulenti frutti. Negli schermi più avanzati vi aspettano maggiore capacità di fuoco e vari bonus. E' molto divertente anche se un po' infantile. Si può anche giocare da soli contro il computer.

BUGGY BOY
Elite I C64 L12000c L15000d I Amstrad L18000 I Amiga L29000d I Atari St L29000d
Un gioco di guida senza sosta che terrà impegnati a lungo anche i più fanatici appassionati di Out Run. Raccogliete i bonus di tempo per cercare di completare i cinque tortuosi percorsi. Immediatamente giocabile e altamente irresistibile. Buggy Boy dovrebbe figurare nella giocoteca del vero appassionato di giochi di guida.

EXOLON
Hewson/USGold I Spectrum L18000c I C64 L.18000c L.25000d I Amstrad L.18000c
E' uno spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale, graficamente superbo, nel quale dovete correre, schivare e saltare ostacoli sulla superficie di un pianeta, cercando di eliminare le difese aliene. Per eliminare gli avversari avete a disposizione un cannone e un lancia missili, ma se le cose si mettono male potete usare un exoskeleton che vi fornisce una maggior protezione e una incredibile potenza di fuoco.

OIDS
Mirrorsoft - Atari ST L49000d
Un magnifico sparatutto in stile Thrust. Gli Oids contano su di voi per essere salvati, ma i Biocretes non vi permetteranno di farlo senza spararvi addosso missili, razzi e una quantità di altre armi. Incluso nel programma c'è la possibilità di editare il gioco creandovi dei vostri planetoidi: eccezionale.

SUMMER GAMES
Epyx/USGold I C64 L.18000c L.25000d I IBM PC L.29000d
Le simulazioni sportive della Epix sono di altissima qualità ma nessuna è riuscita a catturare la giocabilità e lo stile dell'originale, Summer Games, e del suo immediato successore, Summer Games 2. Da uno a sei giocatori possono prendere parte alle gare di salto in alto, ginnastica, tuffi dal trampolino, tiro al piattello, nuoto, salto con l'asta, e altri ancora, sullo sfondo di un'ottima rappresentazione grafica e di un'animazione fluida. Il controllo del proprio atleta può essere difficile e quindi si consiglia un certo allenamento.

SUPER SPRINT
Electric Dreams I C64 L18000c L25000d I Amstrad L18000c I Spectrum L18000c I Atari ST L39000d
Una delle migliori conversioni da coin op attualmente disponibili. Fino a tre giocatori possono partecipare contemporaneamente: l'azione è veloce e frenetica e vi ci vorrà un'auto messa a punto alla perfezione per completare alcuni dei circuiti più tortuosi che appaiono più avanti nel gioco.

THRUST
Firebird I Spectrum L5000c I C64 L5000cI Amstrad L5000c
Dei comandi terribilmente sensibili e una struttura di gioco basata su veri principi fisici rendono questo gioco economico un acquisto indispensabile. Volando per le caverne di un pianeta in mano ai nemici, dovete raccogliere carburante e distruggere le torrette nemiche senza andare a schiantarvi contro le pareti del tunnel. Già così è abbastanza difficile, in più quando fate il viaggio di ritorno dovete portarvi un grosso peso attaccato all'astronave Molto tosto, impossibile metterlo giù.

ZARCK/VIRUS
Superior Software I Archimedes L.49000d Firebird I Amiga L.49000d I Atari ST L.49000d
Oggi come oggi è il gioco a cui idealmente Kappa dà il massimo del punteggio. Un solido spara-e-fuggi tridimensionale con una tale perfezione grafica e un'azione di gioco mozzafiato che è subito diventato un classico. Sono appena arrivate le versioni a 16 bit e sono belle come quelle a 32. Resta da vedere se le versioni per gli 8 bit otterranno gli stessi punteggi.

CONQUEROR
Superior • Archimedes L49000d (versioni per Amiga e ST in fase di sviluppo)
Ve ne andate in giro alla guida del vostro carro armato personale! Cannoneggiate il nemico in combattimento ravvicinato e pianificate la vostra strategia vincente. Questo è un gioco difficile da padroneggiare, ma se perseverate è come una calamita. Se però non avete un Archimedes da 1Mb, scordatevelo.

ELIMINATOR
Hewson • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c L25000d • Amiga L29000d • Atari ST L29000d.
Un gioco di guida-sparatutto graficamente meraviglioso di John Phillips, che vi farà ingarbugliare il joystick. Vi capiterà addirittura di guidare sul soffitto. Anche se è molto difficile farci la mano, il livello di assuefazione è così alto che continuerete a rigiocarlo.

THUNDERCATS
Elite • C64 L12000c L15000d • Spectrum L18000c • Amstrad L18000c
Il gioco è basato sulla serie di cartoni animati televisiva. È un gioco a scorrimento visto di lato con tanta giocabilità. Ciascuno dei 14 livelli del gioco è una corsa a tutta velocità dall'inizio alla fine con un mucchio di ostacoli da evitare. Impressionante graficamente e anche incredibilmente giocabile.

URIDIUM
Hewson • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000c • BBC L18000c
Il gioco per mettere alla prova la vostra resistenza negli sparatutto a scorrimento: distruggete l'astronave madre e attaccate le navicelle spaziali, evitando allo stesso tempo le strutture fisse. Il bellissimo stile metallico dell'astronave madre e il fluidissimo scorrimento dello schermo lo mettono al di sopra di qualunque concorrente. Un gioco da non perdere, specialmente ora che la versione per C64 viene venduta insieme all'eccellente Paradroid.

SPECIALI

n questa sezione ci sono i lavori originali altrimenti non classificabili

DARK SIDE
Incentive I C64 L.18000c L.25000d I Spectrum L.18000c I Amstrad L.25000c L.29000d
Il seguito di Driller (vedi sotto): è altrettanto giocabile, altrettanto entusiasmante e altrettanto coinvolgente.

DRILLER
Incentive I C64 L.18000c L.25000d I Spectrum L.18000c I Amstrad L.25000c L.29000d I IBM PC L.49000d
Questo capolavoro delle avventure e delle esplorazioni tridimensionali ha richiesto un anno di lavoro ma valeva la pena aspettare. Sono riusciti a stipare un intero mondo nei computer a 8 bit dando al giocatore la sensazione di trovarcisi in mezzo. È un gioco audacemente originale e molto giocabile. Una pietra miliare del divertimento elettronico.

ELITE
Firebird I Spectrum L.18000c I C64 L.18000c L.25000d I Amstrad L.18000c L.25000d I Atari ST L.45000 I BBC L.18000c L.25000d
Tutt'ora il miglior gioco di commercio spaziale, Elite ha stabilito per le altre software house lo standard da

THE BARD'S TALE

seguire. Uno dei primi giochi spaziali ad utilizzare la grafica vettoriale, è un gioco di guerra e commercio che si svolge in varie galassie e ha un'ampissima varietà di azione di gioco. Potete commerciare legalmente in modo (relativamente) sicuro o darvi alla pirateria negli angoli più pericolosi della galassia con la stiva piena di merci di con-trabbando.

TAU CETI/ ACCADEMY

CRL • Spectrum L.18000c • C64 L.18000c L.25000d • Amstrad L.18000c • Atari ST L.39000d • Amiga L.39000d
Entrambi a metà tra un un simulatore di volo e uno spara-e-fuggi, incredibilmente fluidi e ben assemblati. L'attenzione ai dettagli è straordinaria. Siete degli aviatori cadetti impegnati in missioni impossibili In Academy potete anche di-segnarvi da voi il vostro velivolo.

Hai appena contratto il primo virus biologico dei computer. Un'altra volta (se ci sarà) pulisci meglio la tastiera! Buona fortuna.

ADVENTURE

I giochi di avventura richiedono al giocatore di dare dei comandi testuali per ricevere risposte testuali. Ci sono molte sotto-categorie in cui i comandi sono dati tramite icone o simboli grafici.

Electronic Arts • C64 L.25000d • Amiga L.29500d • Atari ST L.29500d • IBM PC L.29500d
Create un gruppo di sei avventurieri e inoltratevi nella città di Skara Brae in cerca di tesori, scontri e fama. Durante il gioco il vostro personaggio cresce in esperienza e aumenta altresì il vostro compito: non sperate di finirlo in uno o due mesi.

GUILD OF THIEVES

Rainbird/Magnetic Scrolls
La più giovane software house di adventure inglese ha prodotto una classica e tradizionale caccia al tesoro con una grafica d'eccezione e alcuni difficili indovinelli. Un parser potente aiuta a creare un mondo fantastico convincente, pieno di umorismo e fantasia.

BEYOND ZORK

Infocom/Activision • C64 L39000d • PC L59000d • Amiga L59000d • Atari ST L59000d
Il tentativo della Infocom di approfittare del mercato dei giochi di ruolo è un gran successo. Localizzate la favolosa Coconut of Quendor in un gioco che combina l'astuzia e la fantasia di una della più originali case di software del mondo con un parser e una giocabilità all'avanguardia.

JEWEL OF DARKNESS

Rainbird • C64 L25000C • Spectrum 128 L22000c • Amstrad L22000c L29000d • PC L49000d • Amiga L49000d • Atari ST L49000d
La Level 9, la più vecchia casa di programmazione di adventure inglese, ha messo insieme in un solo pacchetto tre dei suoi classici, Colossal Adventure, Dungeon Adventure e Adventure Quest. I giochi sono stati aggiornati con immagini grafiche e un vocabolario più grande e sono in perfetta sintonia con l'originale spirito degli adventure.

TIME AND MAGIK

Mandarin • Spectrum L18000c • C64 L18000c L25000d • Amstrad L18000c L25000d • Atari ST L39000d • Amiga L39000d • PC L49000d
Questa compilation di giochi Level 9, Lords of Time, Fred Moon e Price of Magik, è stata rimodernata con un parser migliore, un vocabolario più grande e delle immagini in più. Ottimo affare se già non possedete tutti i giochi.

CORRUPTION

Rainbird • Amiga L39000d • Atari ST L39000d • PC L49000d • C64 L25000d • Amstrad 6128 L39000d
Questo racconto di pratiche finanziarie poco trasparenti, infedeltà e bancarotta non piacerà a quegli avventurieri che preferiscono vagare per sotterranei misteriosi alla ricerca di tesori. Ma per quelli che hanno le tasche piene dei soliti adventure fantasy, è una boccata d'aria fresca. Grafica superba, grande atmosfera e una trama appassionante. Un ottimo gioco che vi prende fin dall'inizio.

WASTELAND

Electronic Arts • C64 L25000d
Un gioco di ruolo epico ambientato in un'America abitata da conigli mutanti giganteschi e da gaglioffi in motociclette. L'atmosfera forse non è altrettanto suggestiva come quella della serie Bard's Tale, ma l'aggiunta della dimensione strategica, rispetto allo scenario taglia e affetta e lancia incantesimi di Bard's Tale, compensa questa carenza.

LURKING HORROR

Infocom/Mediagenic • C64 L39000d • Amiga L59000d • Atari ST L59000d • PC L59000d
Il tributo della Infocom a H.P. Lovecraft e al genere horror vi farà venire i brividi freddi quando scoprite cosa si cela nel sottosuolo del laboratorio dell'università. Stupendo gioco testuale con descrizioni delle locazioni che sconsigliano di giocarlo dopo il tramonto...

INGRID'S BACK

Level 9 • Atari ST L49000d
Un grande seguito a Gnome Ranger. La Level 9 ha veramente imparato ad usare i personaggi nei suoi giochi e a programmarli in modo efficace.

ULTIMA V

Origin • PC L69000d • C64 L49000d
Questo gioco non solo mantiene l'alto standard della serie Ultima, ma lo sorpassa. Un superbo gioco d'avventura e di ruolo con centinaia di cose da fare e territori sconfinati da esplorare.

POOL OF RADIANCE

US GOLD/SSI • C64 L59000d • Amiga L49000d • Amstrad L18000 • PC L49000
La SSI, specialista dei giochi di strategia è stata molto coraggiosa a tentare di portare il complesso concetto di Advanced Dungeon & Dragons su computer, ma ci è riuscita perfettamente. Un gioco influenzato dagli RPG che piacerà non solo agli appassionati di AD&D ma a chiunque sia alla ricerca di un gioco interessante che li tenga impegnati per mesi.

FISH

Magnetic Scrolls Amiga L49000d • PC L49000d
C'è più da giocare che in Corruption, è meglio disegnato di Jinxter e non è così contorto come The Pawn. Questo è sicuramente il miglior titolo della Magnetic Scrolls dai tempi di Guild of Thieves. Ottimo veramente.

K-INDISCREZIONI

•Alberto Rossetti fa il disc jockey a tempo perso •
•XPress, il programma con cui viene impaginato Kappa, occupa quasi 500K •
•Benedetta Torrani detiene il record di Tetris della redazione… e continua a migliorarlo •
•Kappa avrebbe dovuto chiamarsi Ready, ma poco prima di partire col primo numero è stato ribattezzato Kappa •
•Riccardo Albini è un esperto di football americano ma perde sempre contro Danilo Lamera, con qualunque gioco si svolga la sfida •
•Bill Marco Vecchi ha passato sei mesi in Mali come coordinatore di un progetto per la realizzazione di una radio locale •
•Flavio Vida è laureato in sociologia •

PUZZLE

Se state cercando un gioco impegnativo ma che non vi faccia fumare troppo il cervello, cercate tra i puzzle games o giochi enigma: fanno proprio al caso vostro.

BOULDERDASH

Prism Leisure Corporation • Spectrum L.7500c • C64 L.7500c • Amstrad L.7500c

Un gioco che ha tutto: immediatamente avvincente, longevità garantita, eccitamento frenetico mano a mano che l'orologio scandisce il tempo e degli incastri veramente intriganti. Dovete collezionare i gioielli nascosti nelle caverne, scavando terra e spostando massi che possono cadervi in testa, causandovi non pochi danni, mentre i gioielli sono spesso nascosti dietro muri apparentemente impenetrabili. Complicato ma molto divertente, Boulderdash è un classico che non potete rischiare di perdere anche nella sua nuova versione economica.

DEFLEKTOR

Gremlin/Vortex • Spectrum L.12000c • C64 L.12000c L.15000d • Atari ST L.29000d

Le leggi ottiche sono alla base del gioco: il giocatore deve collegare un raggio laser a un ricevitore e al tempo stesso deve distruggere un certo numero di cellule che si trovano anch'esse sullo schermo. Se volete raggiungere la meta dovete imparare a usare bene gli specchi, i conduttori in fibra ottica e i blocchi polarizzatori e riflettenti. Ripulito il primo schermo ne avrete ancora 59 da percorrere. Affascinante e terribilmente attraente.

NEBULUS

Hewson •C64 L12000c L.15000d • Spectrum L18000c • Amiga L25000d • Atari ST L.29000d

Guidate Pogo sulla cima di otto torri usando la spirale di piattaforme, ascensori e pedane che costituiscono la strada. É un gioco estremamente originale che centra il giusto equilibrio tra frustrazione e irresistibilità, al quale bisogna aggiungere lo scorrimento rotatorio che lo rende anche un bel gioco da vedere.

SENTINEL

Firebird • Spectrum L.18000c • C64 L.18000c L.25000d • Amstrad L.18000c L.25000d • Atari ST L.39000d • Amiga L.39000d

Gioco di strategia bizzarro e irresistibile che si svolge sulla superficie quadrettata del pianeta dominato dalla Sentinella. Fondamentalmente dovete assorbire energia prima che la Sentinella assorba la vostra. Mente pronta e mano lesta sono entrambi necessari per risolvere questo originale e vastissimo (10000 paesaggi possibili) gioco.

TETRIS

Mirrorsoft • Spectrum L.18000c • C64 l.18000c L.25000d • Amstrad L.18000c L.39000d • Amiga L.39000d • IBM L.39000d

Questo puzzle russo trasforma l'arida pratica dell'incastro geometrico in un cult game. Una serie di forme geometriche scendono, una alla volta, lungo l'area di gioco rettangolare. Lasciate a loro stesse, si ammonticchiano una sull'altra fino a raggiungere la cima dello schermo ma voi dovete guidarle nella discesa in modo da incastrarle una nell'altra per evitare che arrivino in cima e il gioco finisca. Le diverse versioni sono molto variabili nella resa dell'aspetto arcade ma la semplicità dell'idea vale una partita indipendentemente dal sistema di cui disponete.

THINK!

Firebird • Spectrum L.7500c• C64 L7500c • Amstrad L.7500c

Pubblicato come gioco a prezzo pieno dalla Ariolasoft, è ora disponibile come gioco economico dalla Firebird. È un gioco terribilmente irresistibile giocato su una griglia 6x6, da uno o due giocatori, nel quale dovete collegare quattro segnapunti orizzontalmente, verticalmente,o diagonalmente. Un puzzle coinvolgente che incorpora molte funzioni addizionali e diversi livelli d'abilità.

XOR

Logotron • Spectrum L18000c • Amstrad L18000c

Un gioco di labirinto estremamente complesso nel quale il giocatore controlla due scudi e deve raccogliere delle maschere attraverso 15 labirinti, che aumentano man mano di complessità. Nei livelli successivi ci sono pesci e galline che non aspettano altro di cadervi addosso e porre termine al gioco. Più avanti ancora i pesci e le galline sono l'ultimo dei vostri problemi: altri oggetti come bombe, trasportatori e bambole vi daranno ulteriori grattacapi. Scorrimento fluido e grafica semplice. Un gioco che richiede pianificazione per essere portato a termine.

TECHNOFILE

68.000 DI QUESTI GIORNI

Il 68000, che è il cuore dell'Amiga e dell'ST, è solo uno dei microprocessori della serie 68000 della Motorola. Apriamo questa nuova rubrica, intitolata TechnoFile, con un articolo sugli altri processori della serie per dare un'occhiata a quello che ci riserva il futuro.

I computer della nuova generazione, quali l'Amiga e l'Atari ST, sono comunemente detti 16-bit. Questo termine, che indica in generale la potenza del computer, è in un certo senso corretto. Ma quello che veramente distingue le macchina a 8-bit, 16-bit o 32-bit è il microprocessore: Il cuore del computer.
Probabilmente sapete che il microprocessore dell'Amiga e dell'Atari ST, nonché di altri computer quali l'Apple Macintosh, è un MC68000. Quello che forse non sapete è che la famiglia dei processori 68000 viene usata per guidare sistemi diversi quali telefoni mobili digitali, apparecchiature per il posizionamento di piattaforme petrolifere e sistemi di controllo elettronici per autovetture.
La Motorola, fondata nel 1928, introdusse per la prima volta il 68000 nel 1979. Fu una vera e propria rottura col passato, poiché era incompatibile con la famiglia dei microprocessori a 8 bit della stessa Motorola. La casa americana preferì infatti progettare un set di istruzioni che fornisse la massima potenza e semplicità, a scapito della compatibilità.
Anche se viene comunemente chiamato 16-bit, in realtà il 68000 è un processore "misto" a 16/32 bit. Il 68000 fu addirittura il primo processore a disporre di una struttura interna a 32-bit. É un 16-bit perché ha un bus dati di tale estensione ed è un 32-bit perché ha dei registri interni a 32-bit.
Cosa sta a significare il numero di bit? Rappresenta la combinazione di bit che il computer è in grado di gestire. Le combinazioni di otto bit vengono chiamate byte. Le combinazioni di 16 o 32 bit vengono chiamate rispettivamente "word" e "long word". Il numero, definito dalla combinazione di bit, che il computer può elaborare in una singola operazione è ovviamente proporzionale al numero di bit. In genere, più grande è il numero che può essere manipolato, più potente è il processore. Un processore ad 8-bit, il 6510 del Commodore 64 ad esempio, può gestire al massimo numeri da 0 a 255.
Il 68000, invece, ha un bus interno che può trasmettere qualunque numero da 0 a 65535, che il più alto numero gestibile da un 16-bit. Ad ogni modo, il 68000 può gestire internamente numeri a 32-bit, cioè qualsiasi numero da 0 a 4.294.967.295 (4 Gigabyte). Tutte queste cifre servono in realtà a darvi un'idea approssimativa della potenza di elaborazione.
I 68000 hanno anche un bus di indirizzi a 24-bit, il che significa che possono accedere direttamente a 16 Megabyte di memoria (ovvero da 0 a 16.777.215). Né l'Amiga né l'Atari ST sfruttano al massimo questa capacità. L'Amiga può accedere a 16 Megabyte, ma di questi solo 9,5 Megabyte sono di memoria RAM. Il resto è riservato ai microprocessori proprietari. L'ST può invece accedere a soli 4 Megabyte di memoria, a causa delle restrizioni imposte dall'unità di gestione di memoria.

OLTRE IL 68000

Il 68008 fu immesso sul mercato poco dopo l'uscita del 68000. É il microprocessore del QL. Anche se viene considerato un 16-bit, ha in realtà un bus dati a 8-bit e un bus indirizzi a 20-bit (in grado di accedere ad un massimo di 1 Megabyte). Dopo di lui arrivarono il 68010 e il 68012 - quasi identici al 68000, ma con registri e istruzioni supplementari che li rendono più efficienti, quindi più veloci.
Nel 1984 la Motorola presentò la prima implementazione full 32-bit della famiglia 68000, il 68020, definito superchip o mainframe su piastrina di silicio. Verso la fine dell'87 poi fece la sua apparizione il 68030. Entrambi sono compatibili con i loro predecessori della famiglia M68000, ma hanno ovviamente una potenza d'elaborazione più elevata.
A parte l'ovvio vantaggio di poter indirizzare fino a 4 Gigabyte di memoria, il processore a 32-bit Motorola offre memorie "cache d'istruzioni su chip (anche lo O30 ha cache per i dati) - piccole aree di memoria su chip che danno al processore un rapido accesso a informazioni usate frequentemente - il cosidetto "effetto pipeline" (buffer di memoria ad alta velocità), che gli consente di acquisire e decodificare il codice oggetto di ciascuna istruzione ed eseguire contemporaneamente le due istruzioni precedenti, ed elevatissime velocità di elaborazione (la velocità tipica è di 2,5 MIPS con punte fino a 8 MIPS, dove MIPS sta per milioni di istruzioni al secondo!).

CONTROLLO DI PROCESSO

Ci sono al mondo più di 15 milioni di microprocessori 68000 funzionanti, ma solo una parte è stata venduta alle grandi case di computer quali l'Apple, l'Atari e la Commodore. Dove sono finiti gli altri? Per che cosa vengono usati?
Ovviamente i computer e le stazioni di lavoro della Sun e della Apollo o i computer Macintosh della Aplle usano gran parte dei processori 68000, ma il resto lo si trova nei CD-ROM drive, nelle fotocopiatrici, nelle stampanti al laser, nei sistemi audio digitali, nei nodi telefonici, nei macchinari sofisticati e nelle applicazioni segrete militari. E la lista potrebbe continuare all'infinito.
I 68020 e 68030 a 32-bit sono usati nelle super "workstation" - quei personal computer utilizzati, ad esempio, per disegnare i circuiti

http://speccy.altervista.org/

integrati, per simulare le fusoliere degli aereoplani e per esplorare la fisica delle particelle sub-atomiche. Anche i sistemi d'automazione d'ufficio sfruttano la potenza di questi processori. L'elevata velocità d'elaborazione consente di utilizzare inoltre i processori a 32-bit della Motorola per l'automazione industriale, i robot intelligenti e i sistemi di controllo industriale. La General Motors, ad esempio, usa dei sistemi di controllo della produzione, nelle sue catene di montaggio d'automobili, basati sul Motorola 68020.

Le telecomunicazioni sono un'altra area che sfrutta la potenza offerta dal 68000. La Siemens usa ad esempio dei 68020 per i suoi nodi di commutazione telefonica.

Qualunque cosa faccia lo 020, lo 030 può farla più veloce. É in particolare adatto ad operazioni grafiche intensive Ecco quindi il perché della sua utilizzazione in particolare nei settori dei simulatori, del desktop publishing e dei sistemi di disegno di circuiti integrati.

LA VITA COMINCIA A 040

Cosa ci riserva il futuro? Beh, è imminente l'uscita della terza generazione di 32-bit della Motorola: il 68040. Questo "microprocessore a memoria virtuale", così viene chiamato, dovrebbe essere compatibile con la gamma 68000 esistente, disporre di un'unità a virgola mobile, istruzioni a 8k, memorie cache di data e gestione di memoria "paginata". Il processore è indirizzato particolarmente alle applicazioni in multi-elaborazione.

Per la metà degli anni '90 la Motorola avrà pronto un 68050. Ma che tipo di processore sarà? Il 68040 e, in misura minore, il 68030 soffrono già di una crisi d'identità. Sarà un processore CISC (con set di istruzioni complesse) o RISC (con set di istruzioni ridotte)? Sarà un processore a 64-bit? Oppure andranno di moda l'elaborazione parallela e i transputer? Qualunque sia la direzione che la Motorola sceglierà saranno in molti a seguirla.

IL 68000 NELLE SALE GIOCHI

Per spostare grossi sprite e grandi fette di fondali ci vuole molta potenza di elaborazione. Scordatevi lo Z80 e il 6502 - non hanno abbastanza forza. Certamente non da soli, ad ogni modo. Ma mettete in parallelo tre di questi processori e forse riuscirete ad avere la potenza sufficiente. Alcuni giochi arcade come Tron usavano tre Z80A per ottenere gli effetti del gioco.

Il 68000 è il processore in voga per quanto riguarda le macchine arcade. Quasi il 15% delle macchine da bar usano un 68000 come processore principale; alcuni ne usano addirittura due. Circa il 70% delle macchine della Sega - una delle case giapponesi più prolifiche nella produzione di giochi arcade - utilizza un processore 68000. Attualmente l'uso del 68000 è in aumento, ma già da quest'anno si dovrebbe cominciare ad usare schede con microprocessori 68020 e 68030. Non sono stati usati fino ad ora perché i chip particolari e proprietari usati in queste macchine sono stati realizzati per operare in un ambiente a 16-bit (lo 020 e lo 030 sono processori a 32-bit).

Sidewinder, Blastaball, World Darts e Ninjia Mission sono alcuni dei titoli delle macchine da bar Super Select System della Mastertronic. Se aprite la macchina vi troverete una scheda B52 che è in realtà un Amiga da 2,5 Megabyte. Anche l'Atari ST viene usato nelle macchine da bar. Una casa inglese, la East Midland Leisure, usa una specie di 1040 nel loro Intec System.

Thunder Blade, che viene dalla stessa scuderia di Afterburner, è l'ultima macchina arcade della Sega e si basa su due processori 68000 e uno Z80A. Uno dei 68000 viene usato come processore centrale mentre l'altro gestisce i 2 Megabyte di data relativi alla grafica. Lo Z80 gestisce i 512K di sonoro campionato. All'interno della macchina ci sono circa 8 Megabyte di memoria, sia ROM che RAM.

LA COMMODORE INSEGUE I 32-BIT

Si vocifera che la Commodore sia intenzionata a muoversi nell'arena dei 32-bit. La rivista inglese ST/Amiga Format riporta in un recente articolo che esiste un progetto di produzione di un sistema di "upgrade" basato su un 68020 per gli Amiga 2000.

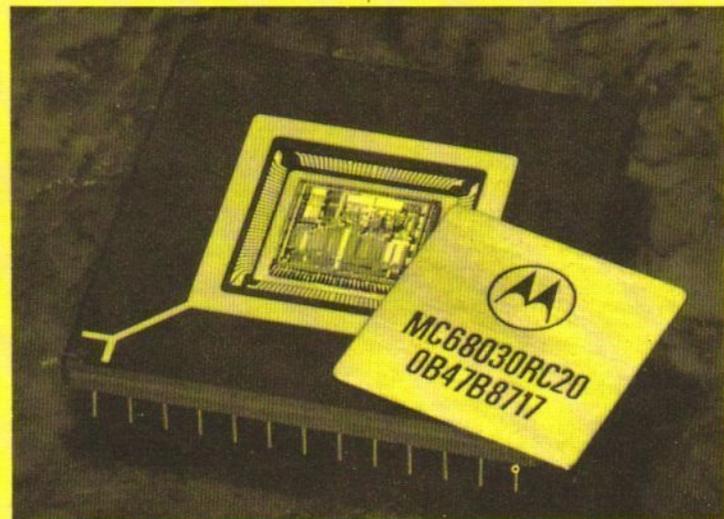
Sempre secondo ST/Amiga Format la Commodore inoltre dovrebbe presentare tra non molto una scheda d'espansione per l'Amiga 2000 che lo farebbe diventare un 32-bit. Questa scheda contiene un 68020 che gira ad una velocità di clock di 14Mhz (il processore 68000 dell'Amiga gira ad una velocità più turistica: 8Mhz), un co-processore 68881 o un opzionale 68882 che gira a 14Mhz (può essere configurato in modo da girare a 20Mhz o 25Mhz) e l'unità di gestione della memoria 68851. Si possono inoltre aggiungere fino a quattro megabyte di memoria, a cui il 68020 può accedere tramite un bus dati a 32-bit. Si stima che le prestazioni dell'Amiga verranno aumentate di quattro volte il normale.

Tutto questa potenza in più significa che potete far girare su un'Amiga l'Unix - un sistema operativo che si dice sarà lo "standard" professionale degli anni '90. L'Unix è un sistema operativo veramente multi-utente e multi-task. Viene usato in mini computer e mainframe dove vengono sfruttate al massimo le capacità di funzionamento in rete del sistema operativo.

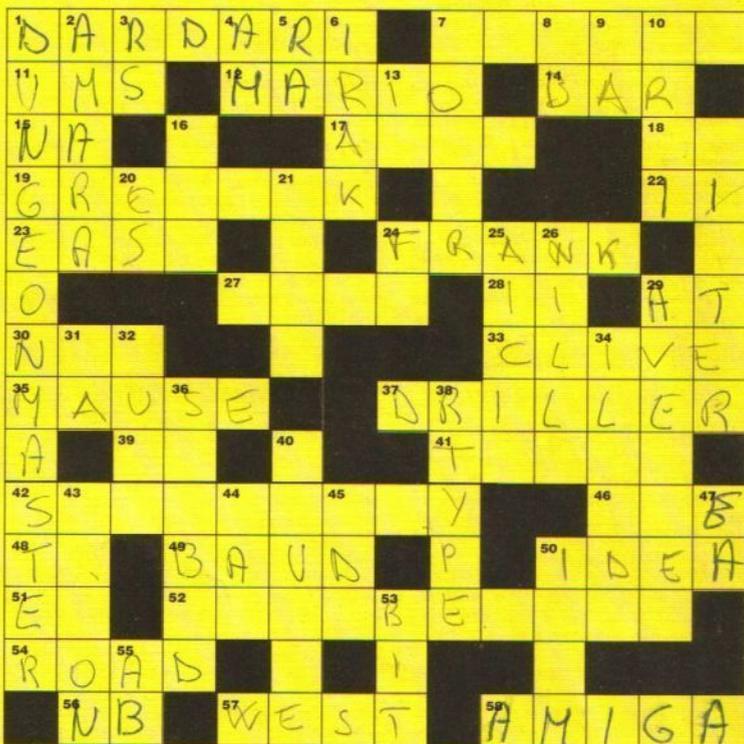
Si parla anche di un Amiga 2500UX. Una possibile configurazione è la carrozzeria di un'Amiga 2000 con una scheda madre contenente un 68020 e 4 Megabyte di RAM, un hard disk da100 Megabyte, il sistema operativo Unix, back-up su nastro e monitor. Quanto potrà costare? Dovrete barattarne di Amiga 500 per una bestia simile. Siamo nell'ordine delle decine di milioni.

ATARI METTE LA QUARTA

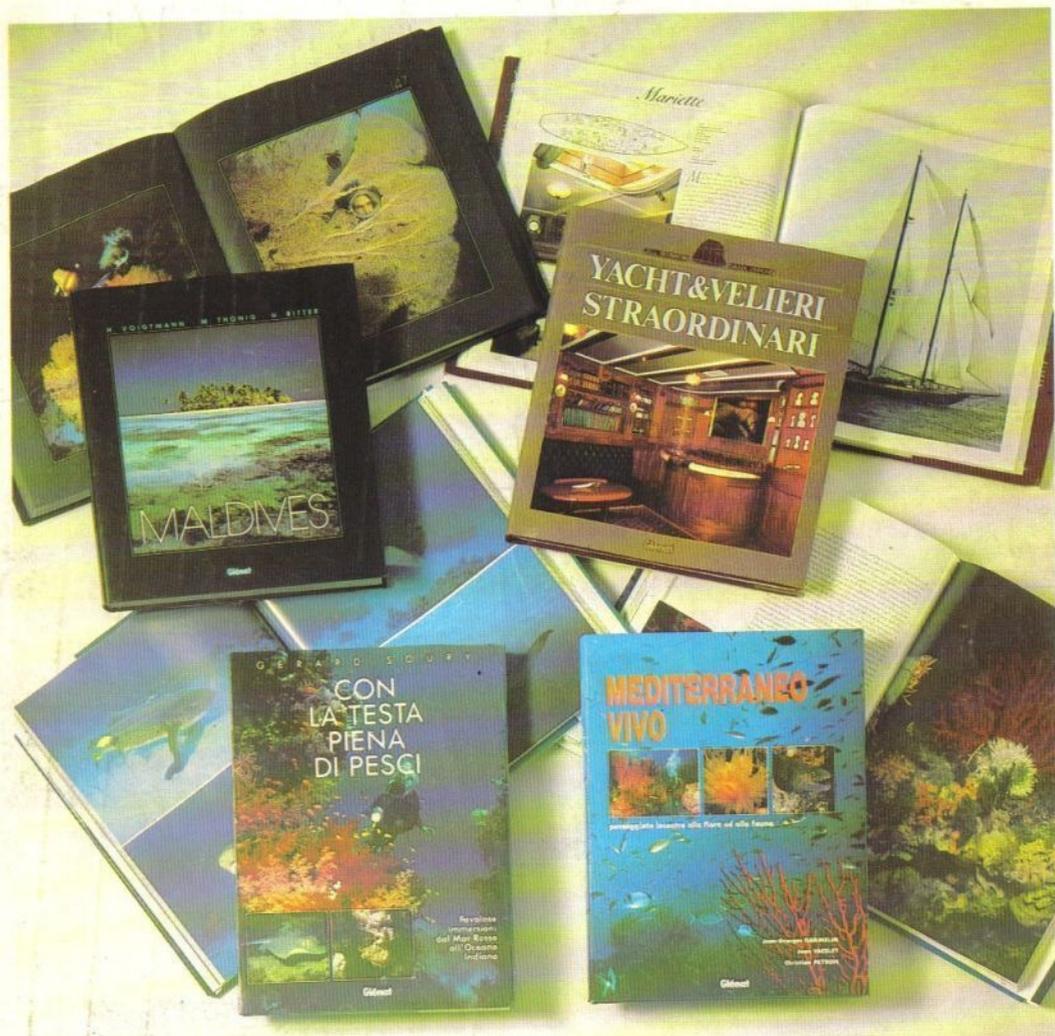
A detta del Dottor Greco della Atari, una macchina Unix basata su un microprocessore 68030 dovrebbe apparire quest'anno. Il sistema girerà all'incredibile velocità di 20Mhz, avrà 4Mb di memoria e sarà fornita di slot I/O del tipo VME e avrà le identiche capacità dell'Abaq transputer. Il sistema operativo sarà l'Unix sistema V, release 3, versione 2 che è attualmente in fase di sviluppo.

Il processore Motorola 68030, il più recente membro della famiglia dei 68000, viene anche chiamato "mainframe su chip".Il processore ha una frequenza di clock di 25 MHz, capacità di elaborazione parallela e compatibilità con la serie precendente.

CRUCIKAPPA

ORIZZONTALI

1. I fratelli programmatori di Italy '90 Soccer.
7. Il nuovo avversario di Larry Bird nel gioco della Electronic Arts.
11. Il simulatore militare scritto da D. Ezra Sidran (abbr.).
12. Il fratello di Luigi.
14. Defender era un gioco da ___
15. Napoli.
17. Il simbolo della vita di Total Eclipse
18. Lo sono le radio in modulazione di frequenza.
19. La casa di software di Night Raider
22. Istituto Internazionale
23. Il primo livello di Return of the Jedi.
24. Il nome del pugile inglese Bruno, che ha ispirato un gioco di boxe.
27. Un modo americano per dire che tutto va bene usato anche in Italia.
28 Un recente modello Macintosh.
29. Il modello IBM successivo all'XT.
30. La lega di hockey americana che ha ispirato tanti videogiochi sportivi.
33 Il nome di Sinclair.
35. L'aggeggio che comanda il puntatore sullo schermo.
37. Il primo titolo creato col sistema Freescape.
39. Pisa.
41. I giochi legati a film, libri, ecc.
42 Un vecchio ma bellissimo gioco della Electric Dreams scritto da Paul Shirley.
46. Scrive commedie insieme a Scarpelli.
48. Trieste.
49. Nelle reti corrisponde ad un bit al secondo.
50. Bisogna averla buona per creare un bel videogioco.
51. Esercito Italiano
52. Il cognome di Elvin, lo scienziato pazzo di Impossible Mission.
54. ____ Runner, il gioco della US Gold con Vil Coyote e Bip Bip.
56. Nota Bene
57. Negli adventure si può scrivere semplicemente W.
58. Il 16-bit della Commodore.

VERTICALI

1. L'avventura dinamica della Mirrorsoft per ST.
2. Così è la sconfitta.
3. Precedono 232
4. Areonautica Militare
5. Le iniziali del direttore di Kappa.
6. Una delle nazioni nemiche in Project Stealth Fighter (Microprose).
7. Uno dei due avversari di Batman nel gioco omònimo.
8. Lo sono Bernie Bigg e Tim Knowle dei Champs in 4th & Inches (abbr.).
9. Indica provenienza.
10. Un incantesimo di Bard's Tale.
13. É il contrario di "out".
16. Un processore per ST che non fu mai realizzato.
20. Esempio (abbr.)
21. Uno dei fantasmi che inseguono Pacman in Pacmania.
24. L'inizio e la fine di fantasy
25. Il codice più comune per trasmettere dei testi da un computer ad un altro.
26. Preposizione articolata
29. Un vecchio gioco della Gremlin per MSX.
31. Una voce del verbo avere.
32. Il soprannome dei giocatori della Roma.
34. Un grande videogioco... oops... poema di Omero.
36. Il personaggio di un gioco della Cinemaware.
38. Un gioco la cui missione consiste nel distruggere l'Impero Budo.
40. La più breve parola italiana che contiene tutte le vocali.
43. Una vecchia casa inglese produttrice di software per lo Spectrum.
44. Il nastro audio digitale.
45. Zona De-Militarizzata
47. Electronic Arts
50. Come sopra.
53. La più piccola unità d'informazione.
55. Le iniziali del programmatore di Morpheus.

SOLUZIONE DEL GIOCO DEL NUMERO PRECEDENTE

I libri del mare... i libri di sogno!

H. Vogtmann - M. Thonig - H. Ritter. MALDIVES.
Splendide foto di splendide isole. Colori incredibili del cielo, dell'acqua, del mondo subacqueo, della vegetazione... Un altro pianeta molto più piacevole del nostro.

Gerard Soury. CON LA TESTA PIENA DI PESCI.
Favolose immersioni nel Mar Rosso e nell'Oceano Indiano, in mezzo a un pullulare di vita coloratissima. Tante fantastiche foto a colori, un testo divertentissimo.

Jean-Georges Harmelin - Jean Vacelet - Christian Petron. MEDITERRANEO VIVO.
Tutta la vita subacquea del nostro mare in una straordinaria varietà di specie, vista in modo sistematico. Grandi foto a colori e precise informazioni. Il libro che tutti gli amanti del Mediterraneo attendevano.

Jill Bobrow - Dana Jinkins. YACHT & VELIERI STRAORDINARI.
Gli incredibili arredamenti lussuosissimi nell'interno delle più belle e più ricche "barche" del mondo.

Via Ariberto, 24 - 20123 Milano - Tel. 83.61.335/83.22.860

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/